

1/2002 € 5,11 DM 9,99
ATS 80,- / € 5,81 bfr 225 / € 5,58
Lire 12.000 / € 6,20 lfr 225 / € 5,58
Pts 950 / € 5,71 Dr 1.600 / € 4,70
hfl 12,60 / € 5,72 dkr 40,- / DM 10,52
Getestet: Harry Potter • Wizardry 8 • u. v. m.
Lust auf Computerspiele.
PC ACTION
2 CD-ROMs
Top-Demos: AQUANOX und SOUL REAVER 2
MEGA-TEST: BESSER ALS ERLAUBT?
Return to Castle Wolfenstein
Test, Tipps, Video, Tools auf CD
Die ganze Wahrheit über den scharfen Shooter auf 15 Seiten: Warum auch die deutsche Version für Wirbel sorgen wird.
DER PROFI-KILLER SCHLÄGT ZURÜCK:
Hitman 2
Trotz Vorgänger-Verbot noch lange nicht tot: Die spielbare Version unter der Lupe!
LEBENSWICHTIG – AUCH FÜR SPIELE?
Blutrausch digital
Was ist so faszinierend am roten Pixelsaft? Wir sprachen mit Zockern und Psychologen.
PLUS 10 GRATISSPIELE AUF CD-ROM!
7 Spiele-Demos, 5 Videos und über 710 MB Patches, Tools, Treiber und Add-ons:
Top-Demos: Aquanox und Soul Reaver 2
Außerdem: Master Rallye, Ballistics, Etherlords, Sim Golf, Myth 3
5 exklusive Spiele-Videos: u. a. Project I.G.I. 2, Hitman 2, Prisoner of War, Return t. C. Wolfenstein
350 MB kostenlose Spielerforum-Software:
• Return t. C. Wolfenstein: Heiß: WolfMag (18 MB) mit Tipps, Scripts, Konsolenbefehlen u. m.
• Half-Life: Mod Task Force
• Operation Flashpoint: Mod und offizielles Upgrade 3
Erstmals angespielt
UNREAL 2
Direkt aus Washington: Alle Fakten, geniale Bilder!
Spieletipps: Return to Castle Wolfenstein • Battle Realms • Ghost Recon • u. v. m.

HEXENSCHUSS



Nanu, wer hat denn da unserer Verlagsputzfrau den Besen geklaut und schwebt geschwind wie der Wind durch die heiligen PC-Action-Redaktionshallen? Es ist Marry Potter alias Tanja Bunke, die über Nacht von allen guten Geistern verlassen wurde ...

Bunke kreist um sechs verdutzte Redakteure herum und schwafelt Schwachfug: Mächte des Wassers und Mächte der Luft – stärkt meinen Glanz, betört meinen Duft, Simsalabim! Furunculus und Hexenkropf, fertig ist der Drachenkopf! Waddiwasi ...

Bezold: Bei allen guten *Everquest*-Feen, jetzt ist die Bunke endgültig durchgeknallt! Bei dem Anblick fallen mir ja gleich die roten Haare aus!

Sauerteig: Das wäre ja zu schade um unseren frisch verlobten Redaktions-Feuermelder! Aber Frau Bunke hat bestimmt einen passenden Zauberspruch auf Lager, um ...

Fränkel: ... ihr peinliches Girlscamp-T-Shirt auf den nächstbesten Scheiterhaufen zu hexen??!!

Frau Bunkes Besen fängt an zu qualmen.

Geltenpoth: Arrrrghhh! Ich habe Angst! Hilfeeee! Bringt die Verrückte hier raus!!!

Bigge: Ruhig Blut, Männer! Ich habe doch grad' erst Harry Potter durchgespielt. Ich muss nur eben ein paar Schokofrösche verspeisen und dann ...

Bunke fuchtelt mit ihrem Zauberstab: Niiiieeeeemals! Petrificus Totalus! Harhar!

Ein greller Blitz durchzuckt Herrn Bigges Körper, der sofort zur Salzsäule erstarrt.

Hesse: Herr Bigge, Herr Bigge! Sagen Sie doch was!

Bunke: Hexenmus und Krötenschleim, ihr sollt für ewig in meine *Everquest*-Welten verbannt sein. Imperio! (nichts passiert)

Bezold: Hehe, Bunke! Den letzten Spruch müssen Sie wohl noch üben, was?

Fränkel flüsternd zu Hesse: Sie lenken sie ab und ich zerhacke ihre Festplatte. Dann hat sich's ausge-*Everquest*-et!

Hesse schnappt sich einen Eimer mit Seifenlauge ...

Fortsetzung folgt ... (vielleicht)

Die Redaktion

Christian Bigge, 34
Sport-, Online- und Actionspiele
... hat eine Kinokarte für die Premiere von *Der Herr der Ringe* ergattert und zählt seitdem die unendlich langen Minuten, bis endlich die Leinwand flimmert.

Harald Fränkel, 31
Action- und Sportspiele
... grüßt den netten Polizeibeamten und PC-Action-Leser, der ihn am Frankfurter Flughafen kontrolliert, erkannt und viel Spaß für die Reise gewünscht hat.

Alexander Geltenpoth, 28
Strategie- und Rollenspiele
... bastelt die Konfiguration für seinen neuen Privatrechner zusammen: 1.800 MHz und GeForce3 mit 1 GB RAM sollten mindestens für ein Jahr reichen. Die Kiste ersetzt dann auch gleich einen Heizkörper in den kalten Tagen.

Joachim Hesse, 27
Action, Rennspiele und Adventures
... lässt sich vom Ballerspiel-Videoclip berieseln (siehe Abo-CD) und züchtet mit Sonderheft-Sonderschichten graue Haare.

Christian Sauerteig, 21
WiSims, Renn- und Sportspiele
... hat einen aufblasbaren Weihnachtsbaum (sehr dekorativ!) im Wohnzimmer stehen und freut sich schon auf die nächste siegreiche Wette gegen CB und OM. ;-)

Tanja Bunke, 25
Action- und Rollenspiele, Adventures
... fand es superwitzig, die Passanten in Nürnberg mit der Harry-Potter-Aufmachung zu schocken.

Benjamin Bezold, 23
Actionspiele und Simulationen
... regt sich mal wieder über die mangelhaften Handbücher bei Simulationen auf und macht derzeit die Straßen von L.A. unsicher.

Foto: Dirk Kartscher

Über 35 Levels, 15 verschiedene Waffen, drei Mehrspielermodi und neue taktische Optionen für Einzelspieler – das klingt nach einem Monster-Action-Spektakel. Legend Entertainment ließ jetzt in Washington die Katze aus dem Sack und zeigte erstmals eine spielbare Version von Unreal 2. Wir decken auf, wie viel spielerischer Tiefgang hinter all der Grafikpracht steckt.

THEMA DES MONATS

UNREAL 2

Seite 34

Rubriken

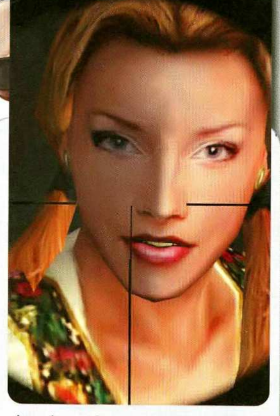
Aktuelles

Blickpunkt

Vorschau

Test: Return to Castle Wolfenstein

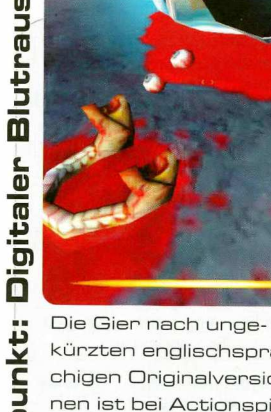
Seite 64



In der deutschen Version bastelt die Sekte der Wölfe am okkulten Über-Soldaten. Wie spielt sich Gray Matters optisch brillante Baller-Orgie wirklich?

Blickpunkt: Digitaler Blutrausch?

Seite 28



Die Gier nach ungekürzten englischsprachigen Originalversionen ist bei Actionspielen ungebrochen. Was beeindruckt so an Blut und Gewalt? Antworten gibt's hier ...



ab Seite 153 SPIELETIPPS

Return to Castle Wolfenstein – so geht's Heinrich an den Kragen.

Ghost Recon, Battle Realms, Empire Earth u. v. m.

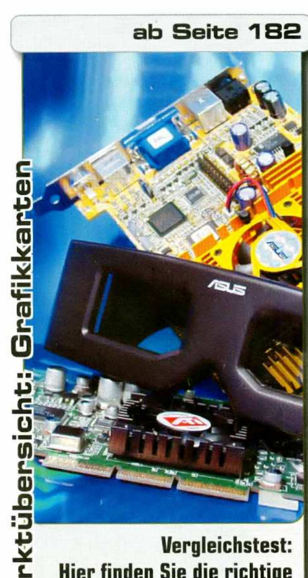
Tests

Spielerforum

Spieletipps

Hardware

ab Seite 182



Marktübersicht: Grafikkarten

Vergleichstest: Hier finden Sie die richtige Grafikkarte für jedes Budget!

Heft-CDs

PC-Action-CDs

ZWEI RANDVOLLE SPIELE-CDS:
Erneut 10 kostenlose Mini-Spiele für Sie, sieben aktuelle Spiele-Demos, fünf Videofilme, über 710 MB Tools, Treiber, Patches und Add-ons, Maps und Mods.

DEMOS:
Aquanox, Ballistics, Etherlords, Master Rally, Myth 3, Sim Golf, Soul Reaver 2

VIDEOS:
ANGESPIELT: Project I.G.I. 2, Hitman 2, Prisoner of War
GETESTET: Return to Castle Wolfenstein
EXTRA: PC Action in Gefahr – Der wahre Harry Potter!

DIESEN MONAT AUF CD-ROM

Ballistics



Schnallen Sie sich fest an, denn in diesem futuristischen Rennspiel geht sprichwörtlich die Post ab! Als Pilot eines Luftkissen-Motorrads jagen Sie mit atemberaubender Geschwindigkeit durch Röhrensysteme und liefern sich dabei ein heißes Rennen mit der Konkurrenz. Aber Vorsicht: Plötzlich auftauchende Hindernisse machen so manchen sicher geglaubten Sieg zunichte. Hier sind gute Reflexe gefragt.

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P2 400, 128 MB
HD-Speicher:	130
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.grin.se/ballistics
Publisher:	www.thq.de

Master Rallye



Wer während des momentanen Matsch- und Frostwetters sowohl Jeep als auch Buggy lieber in der Garage lässt und sich angesichts der Jahreszeit auch selbst am liebsten in guten Stuben aufhält, muss trotzdem nicht auf das Hobby auf vier Rädern verzichten: Diese spielbare Demoversion bietet zwei Offroad-Rennstrecken aus *Master Rallye* zum Probefahren – mit den beiden oben genannten Fahrzeugtypen.

Genre:	Rennspiel
Voraussetzung:	P3 450, 64 MB
HD-Speicher:	119
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Mitte Dezember
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.microids.com

Sim Golf



Wenn Sid Meier die Finger in einem Spiel hat, geht es meist darum, etwas aufzubauen – das können, wie in *Civilization 3*, ganze Kulturen sein – oder auch Golfplätze. In dieser großzügig gehaltenen Demo dürfen Sie nicht nur bereits fleißig Kurse konstruieren, sie mit Grünzeug und Gebäuden bepflanzen und testen, sondern sogar als Meister Meier persönlich den einen oder anderen Schläger schwingen.

Genre:	Sportspiel
Voraussetzung:	P2 300, 64 MB
HD-Speicher:	75
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Januar 2002
Weblinks:	
Spiel:	http://simgolf.ea.com/
Publisher:	www.electronicarts.de

Etherlords



In dieser spielbaren Demo dürfen Sie den Duell-Modus des rundenbasierten Fantasy-Strategicals antesten. Dabei haben Sie die Wahl zwischen der hellen und der dunklen Seite („Vital" und „Chaos") und dürfen sowohl unterschiedliche Angriffssprüche ausprobieren als auch Kreaturen beschwören, die dem Gegner ans Leder gehen. Ein Mehrspielermodus für die effektvollen Zweikämpfe ist ebenfalls vorhanden.

Genre:	Runden-Strategie
Voraussetzung:	P2 300, 64 MB
HD-Speicher:	158
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.etherlords.com
Publisher:	www.fishtankgames.de

Myth 3



Erinnern Sie sich noch an den Film *Der 13te Krieger* mit Antonio Banderas in der Hauptrolle? So in etwa müssen Sie sich das Echtzeit-Spektakel *Myth 3* vorstellen. In einem schier aussichtslosen Kampf treten Sie den blutrünstigen Mykridia gegenüber und schlachten ein grässliches Fantasy-Wesen nach dem anderen ab. Strategisches Geschick sind in unserer spielbaren Demoversion ebenso gefragt wie gute Reflexe.

Genre:	Echtzeit-Strategie
Voraussetzung:	P2 400, 64 MB
HD-Speicher:	120
Grafik:	Direct3D, Open GL
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	http://myth3.godgames.com
Publisher:	www.take2.de

VIDEOS

AKTUELLES



Return to Castle Wolfenstein (dt.)

Der Shooter-König liegt doch noch unterm Weihnachtsbaum! Dass *Return to Castle Wolfenstein* die Warterei wert war, davon können Sie sich im größten Testbericht zum Spiel (Seite 64) und anhand des Videos überzeugen.



PC Action in Gefahr

Harry Potter bricht Kassenrekorde und Herzen besessener Fans. Von dieser Manie blieb die PC-Action-Redaktion nicht verschont. Wir begaben uns für Sie auf Spurensuche im Spielzeugladen und Kino-Foyer, um die Hintergründe des Hexensabbats schonungslos aufzudecken.

ANGESPIELT



Hitman 2

Es dauert nicht mehr lange, dann schleicht der Profikiller wieder durch die Lande. Jo Hesse hat sich für Sie bei den dänischen Entwicklern von IO Interactive umgeschaut und ein taufrisches Gameplay-Video mitgebracht. Schon jetzt ist klar: *Hitman 2* ist besser als sein Vorgänger.



Project I.G.I. 2

Noch einen Taktik-Shooter wollen wir Ihnen ans Herz legen: *Project I.G.I. 2*. Entwickler Innerloop gewährte uns einen Blick auf die Alphaversion des Shooters, in dem Sie ab Sommer 2002 als Elitesoldat David Jones Militärcamps in Russland, China und Libyen infiltrieren sollen.

Außerdem: Vorschau: Prisoner of War



Erster Eindruck von *Aquanox*: Bei dieser Grafik staunt der Laie und der Fachmann macht Bullaugen. Fazit: Ausprobieren! Um dem Wunsch nachzukommen, gibt es bei uns jetzt den zweiten Eindruck in Form einer spielbaren Demoversion. Sie dürfen den Tiefgang des Einzelspieler-Kampagnenmodus dabei ebenso ausloten wie den Multiplayer-Part (maximal zehn Minuten oder zehn Abschüsse pro LAN/Internet-Deathmatch).

Genre:	Actionspiel
Voraussetzung:	P3 500, 128 MB
HD-Speicher:	526
Grafik:	Direct3D, mind. 8-MB-Grafikkarte
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	www.aquanox.de
Publisher:	www.fishtankgames.de



Der Racheengel Raziel ist zurück. In Person dieses Untoten machen Sie in der Fortsetzung des erfolgreichen Action-Abenteuers aus dem Jahr 1999 wieder Jagd auf den finsteren Obervampir Kain und seine Schergen. Haben Sie einen Gegner eliminiert, saugen Sie seine frei gewordene Seele ein und gelangen somit zu neuen Kräften. Sind Ihre Nerven stark genug für einen gruseligen Trip durch die Vampirwelt Nosgoth?

Genre:	Action-Adventure
Voraussetzung:	P2 450, 128 MB
HD-Speicher:	75
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Weblinks:	
Spiel:	-
Publisher:	www.eidos.de

Hardware-Treiber und Patches

- Aquanox v1.15 (d)
- Arcanum v1.0.7.4 (d)
- Asus Riva TNT – GeForce3-Ti-500-Treiber 21.81 für Windows 9x_Me
- Ati Radeon 8500 4.13.7191 Win9x_Me
- Codename Outbreak v1.0 (eu)
- Commandos-2-Patch #1 (int)
- Creative-SoundBlaster-Audigy-Treiber Rev1 für Windows 2000_XP
- Emperor v1.09 (d)
- Empire Earth v1.004 (d)
- Etherlords v1.02 (d)
- FM 2002 Data-Update 2
- Gorasul v1.02 (d)
- Hercules Game Theater XP 3.02 für alle Windows-Systeme
- Hercules-Kyro-Treiber 9.015 Win9x_Me
- Kiss Psycho Circus v1.12 auf v1.13 (d)
- Matrox G400 (Max) 6.71.011 Beta Win9x_Me
- Matrox G450_550 6.71.011 Win9x_Me
- MSI Riva TNT – GeForce3-Ti-500-Treiber 22.50 für Windows 9x_Me
- Nvidia Detonator 12.41 Win9x_Me offiziell (Zip)
- Nvidia Detonator 21.83 offiziell (Installer)
- Operation Flashpoint v1.30 (d)
- PowerVR Kyro I_II Referenztreiber Win9x_Me 1.3.1 (9.0031)
- Red-Faction-Deathmatch-Patch
- Red Faction v1.10 (d)
- Rogue Spear: Black Thorn v2.61 (d)
- S.W.I.N.E. v1.3 (d)
- Stronghold v1.01 (d)
- Tropico v1.05 (d)
- Wiggles v1.0.707 auf v1.0.814 (d)
- Wiggles v1.0.707 (d)
- Wiggles v1.0.814 auf v1.0.844 (d)
- Zorro PadPatch-Demo WinXP und Win2000 (e)

HIGHLIGHTS AUS DEN SPIELERFOREN

SPIELERFORUM

Actionspiele
WolfMag: 18 Megabyte heiße Infos zu *Return to Castle Wolfenstein* (dt.), alle Konsolenbefehle, Waffen, Gegner, Karten – mit Tipps, Tricks & Strategien, mehr geht nicht. Dazu: vier neue Karten und ein Mod für *Red Faction*, *Red Faction*-Leveleditor plus viele Tools.

Age of Empires 2
Alle vier Finalspiele der inoffiziellen deutschen Meisterschaft „Clash of Titans"

Black & White
Neuer Waschbären-Skin, der den neutralen Bären ersetzt, die Gefechts-Karte Chaos Island, der Mod Icy Interface, drei neue Wallpapers zum Add-on *Creature Isle*

Diablo 2
Der ultimative Nahkampf-Guide für Assassinen

Die Siedler 4
Vier Animationen der Trojaner, brandneuer Musikfile zur Erweiterung, sechs aktuelle Wallpapers

E-Sport
Sechs neue *Counter-Strike*-Demos, zwei *Unreal Tournament*-1on1-Demos, fünf *Unreal Tournament*-Team-Deathmatch-Demos

Half-Life & Counter-Strike
Erster spielbarer Level des *Half-Life*-Mods *Task Force*, Spezial-Pack für *CS* mit vielen neuen Waffen- und Spielermodels, der Gamers-IRC-Patch, der *Half-Life*-Mod *Commander 1.4*, Profi-*CS*-Demo vom zweifachen deutschen Meister

LAN-Partys
Heiße Bilder von den Partys LTR4 und der Millannium2k

Need For Speed
Teil eins des *Lowrider*-Mods von Zorro mit drei Autos: Buick Electra 225, Chevrolet Monte Carlo SS und Swat-Van, zusätzlich: Ferrari BBi von SnakeCobra

Operation Flashpoint
Das aktuelle Upgrade 3 von Codemasters, das Add-on *Winter-Kolgujev* mit passenden Winter-Fahrzeugen, die Map Icebreaker und die neue Mission „Einsatz bei Kälte und Schnee".

Unreal Tournament
Heiß: der *UT*-Mod *Marathin Rampancy*, das Aim-it-to-Mappack, die Deathmatch-Karte Babylon Arena

Spielerforum Actionspiele: WolfMag



Die Jungs von www.planetwolfenstein.de sind nicht nur ausgewiesene Kenner der Shooter-Perle *Return to Castle Wolfenstein*, sie arbeiten noch dazu schnell und präzise. Davon können Sie sich in dieser Ausgabe selbst überzeugen, denn Webautor Dared stellte uns seine Multimedia-Enzyklopädie WolfMag für die CD zur Verfügung. Wir wünschen viel Spaß beim Durchforsten des etliche Seiten langen Info-Materials. Ein Muss für *RTCW*-Fans!

Spielerforum Half-Life: Task Force



Der Mod *Task Force*, dessen ersten Level wir Ihnen auf der CD anbieten können, bietet echte Missionsvielfalt für *Half-Life*-Fans. Sie haben zunächst einmal die Aufgabe, Menschen vor Terroristen zu schützen. Mit realistischen Waffen wie einer AK 47, Steyer AUG oder Walther P99 stürzen Sie sich ins Kampfgeschehen. Bei vielen Aufträgen haben Sie mehrere Aufgaben zu erfüllen, was gutes Teamplay erfordert. Unbedingt ausprobieren!

Spielerforum Need For Speed: Lowrider-Mod

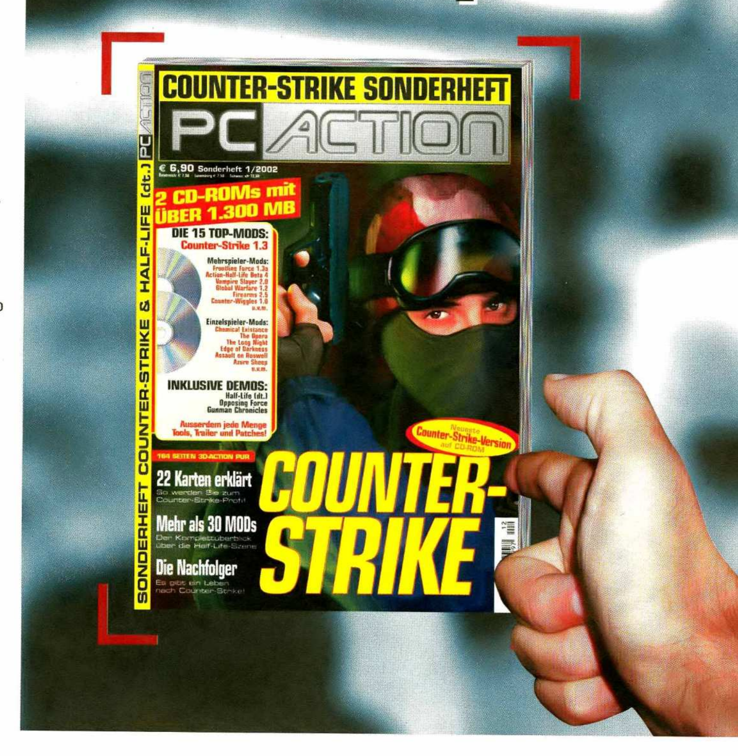


Der erste Teil von Zorros Mod enthält drei sehr gelungene Add-on-Autos: Einen Buick Electra 225, den Chevrolet Monte Carlo SS (auf dem Bild) sowie einen Swat-Van für den Verfolgungsmodus. Zusätzlich finden Sie die Beta-Version der Strecke „Durham City" von JP Racing auf der CD. Natürlich beehrt Sie auch der fleißige Wagen-Bastler SnakeCobra mit einer neuen Kreation. Diesmal gibt's den flotten Ferrari BBi für die AA-Klasse.

Abräumen und sparen

Wer jetzt beim PC-Action-Miniabo zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für € 9,90 gibt´s 3 Ausgaben PC Action + das Sonderheft Counter-Strike. Also gleich draufhalten!

Das Sonderheft Counter-Strike ist ein einmaliges Nachschlagewerk und Sammelsurium für *Half-Life-* und *Counter-Strike*-Fans. Die PC-Action-Redaktion und andere Profis beleuchten Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft des Spiels. Neben Tipps zu allen wichtigen Karten von *Counter-Strike* werden zudem viele weitere *Half-Life*-Modifikationen vorgestellt, die Sie größtenteils auch auf den beiden Cover-CDs finden können.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.
Eine Übersicht über alle Abo-Angebote finden Sie im Internet unter: www.pcaction.de

☒ JA, ich möchte das Miniabo der PC Action. Bitte senden Sie mir drei Ausgaben der PC Action + 1 Sonderheft für € 9,90 (= DM 19,36)!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:
„PC Action Sonderheft Counter-Strike & Half-Life (dt.)"
(Artikelnr. 002057) Lieferung nur solange Vorrat reicht

Gefällt mir PC Action, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg.); Ausland DM 139,20/Jahr; öS 909,-/ Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Action wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA MI 01

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher.

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag.

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.pcaction.de



No One Lives Forever 2

Ego-Shooter **Zweiter Auftrag für Cate Archer**

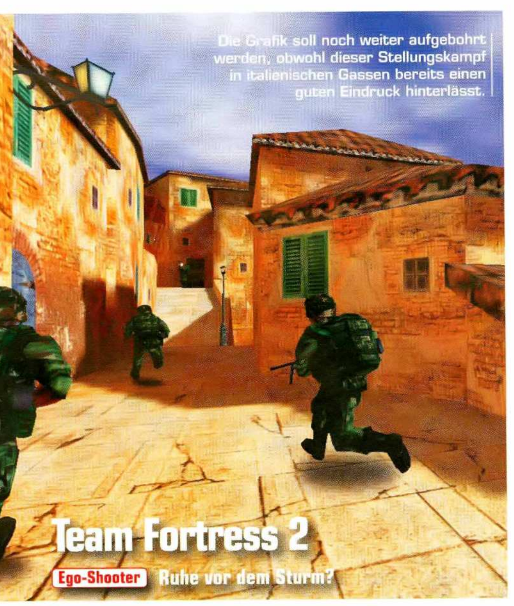
Darauf hat die Zockerwelt gewartet: Spionin Cate Archer kehrt im nächsten Oktober zurück auf die PC-Bildschirme und bläst erneut zur Jagd auf Bösewichte des Verbrechersyndikats H.A.R.M. Wie beim Vorgänger werden Sie die Agentin dazu um die halbe Welt begleiten. Hersteller Fox Interactive setzt für *NOLF 2* wieder auf die hauseigene 3D-Engine LithTech, die im Vergleich zu *Aliens versus Predator 2* noch einmal leicht verbessert werden soll. Miss Archer selbst wurden auch ein paar neue Fähigkeiten spendiert. So kann die aparte Dame jetzt lehnend um die Ecke linsen und ihren Widersachern, die insgesamt intelligenter agieren sollen, Fallen stellen. Beispiel gefällig? Bitte sehr: Cate legt eine Zigarettenschachtel aus oder lässt eine Tür offen stehen, woraufhin die Wache sofort aufmerksam wird und entweder Reißaus nimmt oder geradewegs in Madams Pistolenlauf schaut.

Info: www.noonelivesforever.com

Model Mitzi Martin diente als visuelle Vorlage für Super-Agentin Cate Archer.



Erweitertes Waffenarsenal: Lautlos beseitigt Miss Archer ihre Widersacher mithilfe von Ninja-Sternen.



Die Grafik soll noch weiter aufgebohrt werden, obwohl dieser Stellungskampf in italienischen Gassen bereits einen guten Eindruck hinterlässt.

Team Fortress 2

Ego-Shooter **Ruhe vor dem Sturm?**

Lange Zeit hat man vom Taktik-Shooter *Team Fortress 2* nichts mehr gehört. Das sollte aber nicht beunruhigen, zumindest wenn man den Berichten der Webseite www.planetfortress.com Glauben schenken darf. Dort heißt es, dass die Entwicklung bei den *Half-Life*-Codern von Sierra normal weiterläuft und im Februar neue Infos zu erwarten sind. Na hoffentlich!

Info: www.teamfortress.com

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Ego-Shooter **Team Deathmatch soll kommen**



Klassisch: Wie es sich für einen echten Jedi gehört, erledigt Kyle Schmeißfliegen mit dem Lichtschwert.

Lucas Arts und die Coder von Raven haben sich in ihrem Online-Forum den Fanfragen gestellt. Dabei kamen einige bisher weniger bekannte Fakten ans Licht. Wir fassen mal zusammen: Entgegen anders lautenden Gerüchten soll *Jedi Knight 2* jetzt doch mit dem Mehrspielermodus Team Deathmatch erscheinen. Außerdem wird man während des Spiels in der Lage sein, zwischen Ich- und Verfolgerperspektive zu wechseln. Held Kyle Katarn wird für den Kampf gegen das Imperium nun definitiv mit acht Jedi-Kräften ausgestattet, darunter auch die Angriffs-Power Force Lightning, deren Effektivität Sie auch auf den Screenshots bewundern können.

Info: www.lucasarts.com/products/outcast/

Zssssss! Mithilfe seiner Blitz-Power beseitigt Kyle Katarn diesen Gegner.

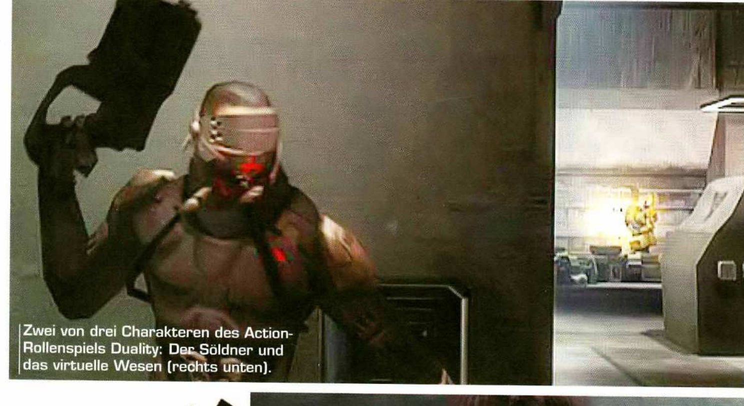
Ich mein' ja nur



Manni Modder

Kennen Sie Case-Modder (sprich: Käis-Modda)? Nein, das ist kein holländisches Wort für faule Stellen im Gouda-Käse. Case-Modder sind Menschen, die ihre PC-Gehäuse tunen; ähnlich wie Mitglieder von Manta-Clubs. Manche Modder schnippeln mit der Nagelschere (oder so) lustige Muster in die Seitenbleche. Das sieht für mich dann aus, als sei das Gehäuse kaputt, weil lauter Löcher drin sind. Aber ich bin ja auch doof. Echte Cracks bauen PCs in Bierkästen ein. Ich finde das blöd, weil dann kein Bier mehr reinpasst. Aber na ja. Solange kein Manni Modder auf die Idee kommt, seinen PC in eine Frau einzubauen („Dann kann ich, wenn sie Migräne hat, auf den Resetknopf drücken"), sollen die Typen da draußen doch machen, was sie wollen.

Harald Fränkel



Zwei von drei Charakteren des Action-Rollenspiels Duality: Der Söldner und das virtuelle Wesen (rechts unten).

Duality

Action-Rollenspiel **Welten-Wanderer**

Gegen Ende 2002 soll dieses Action-Rollenspiel erscheinen. Der Spieler steuert im Wechsel drei Charaktere und bewegt sich sowohl durch die reale Welt als auch durch den Cyberspace. Selbstverständlich wird das Trio aus Computer-Hackerin, Söldner und virtuellem Wesen im Lauf der Zeit durch Levelanstiege stärker und erhält bessere Ausrüstung.

Info: www.e-duality.com

BloodRayne

Action **Superweib mit Biss**

Terminal Reality, die Entwickler von *Nocturne*, arbeiten an einem Actionspiel, bei dem Sie in die Rolle einer Super-Agentin schlüpfen. Diese ist eine Mischung aus Mensch und Vampir und jagt in den 30er-Jahren eine Untoten-Armee, die von den Nazis geschaffen wurde, um die Welt zu terrorisieren. BloodRayne, so der Name der Dame, hat diverse Superkräfte. Sie ist außergewöhnlich stark, beherrscht akrobatische Sprünge, besitzt einen Nacht- und Zoomblick und weicht im Zeitlupenmodus Kugeln aus. Das Spiel erscheint im 4. Quartal 2002.

Info: www.terminalreality.com/Bloodrayne.htm

Frollein BloodRayne frischt Ihre Lebensenergie mit dem Blut getöteter Feinde auf.

Außerdem

/// **Ubi Soft** hat die Lizenzrechte an **Drei Engel für Charlie** erworben und will ein entsprechendes Spiel dazu entwickeln. /// An einem Weltraum-Shooter im Stil von **Wing Commander** arbeitet die **russische Spieleschmiede** Revolt Games. Name: *Home Planet*. /// Im ersten Quartal 2002 veröffentlichen **Modern Games** das strategische Actionspiel **Stealth Combat,** bei dem Sie zu Lande, zu Wasser und in der Luft kämpfen. /// Die Firma **Westka** (Köln) hat die Lizenz an der **Unreal-2-Engine** gekauft und will damit ein Spiel produzieren. ///

FRAU ZU GEWINNEN!



Ignorieren Sie die reißerische Überschrift – die dient nur dazu, das Augenmerk möglichst vieler Leser auf unser Gewinnspiel zu lenken. Kriegen können Sie etwas, was fast genauso schön ist: In Zusammenarbeit mit **Vivendi Universal** und **Fox** werfen wir zwei Pakete für **Alien- und Predator-Fans** kostenlos unters Volk. Enthalten sind jeweils ein Spiel *AvP 2*, Sweatshirt, T-Shirt, Mauspad und die ultimative DVD-Filmbox mit allen vier Kinostreifen.



Skandal: Redakteure zwangen diese Layouterin vor die Kamera und erzählten schweinische Witze, damit die junge Frau lacht.

Beantworten Sie einfach folgende Gewinnfrage:

Wie heißt die PCA-Layouterin auf dem Bild?

Die Antwort schreiben Sie auf eine Postkarte und senden diese an:
Computec Media AG • PC Action • Kennwort: Aliens vs. Predator 2
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Oder senden Sie uns eine E-Mail mit dem Betreff „Aliens vs. Predator 2" an:
gewinnspiel@pcaction.de

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bei mehreren richtigen Einsendungen entscheidet das Los.

Excalibur

Action | **Auf der Suche nach dem königlichen Schwert**

Ein Action-Spiel im Stil von *Rune* soll *Excalibur* werden. Allerdings kämpfen Sie in Prügelspiel-Manier nicht nur mit Schwertern, Hämmern und Äxten, sondern auch mit Fernwaffen und Magie – sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus. Diverse Charaktere stehen zur Wahl. Ein Erscheinungstermin ist noch nicht bekannt.

Info: www.auran.com/excalibur



Als wackerer Krieger machen Sie sich auf die Suche nach dem legendären Königs-Schwert Excalibur – manchmal sogar mit Fackel.

Kreed

Ego-Shooter | **Außerirdische rösten à la Unreal 2**

Als Legionär der Zukunft bekämpfen Sie in der Ich-Perspektive ganze Horden von streitsüchtigen Außerirdischen. Kämpfe stehen im Vordergrund. Bei vielen Missionen gilt es aber auch, sich an Feinden und Überwachungskameras vorbeizuschleichen oder Fallen zu überwinden. Ende 2002 soll der grafisch an *Unreal 2* erinnernde Titel im Laden stehen.

Info: www.burut.ru



Könnte ich bitte mal Feuer haben? Dieses Bild zeigt eine Szene aus dem Mehrspielermodus von Kreed.

Ich mein' ja nur



Eine Frage des Vertrauens

Es ist mal wieder so weit, privat gelüstet es mich nach einem neuen PC, die Slideshows auf der alten Kiste sind nicht mehr erträglich. Mittlerweile ist der Hardware-Dschungel ähnlich breit und verwirrend wie das Softwareangebot – als Laie ist da guter Rat teuer, denn niemand will seine sauer verdienten Kröten in den Sand setzen. In meinem Fall hole ich hilfreiche Ratschläge von Thilo Bayers Schrauberlingen ein, hier im Haus liebevoll „Hardware-Fraggles" genannt (vermutlich wegen ihres Technik-Kauderwelschs, den sonst niemand versteht). Es ist keine Schande, sich an den Fachmann zu wenden, schließlich kann man unmöglich alles wissen. So wie ich bei der Auswahl neuer Hardware den Spezialisten vertraue, können Sie sich beim Spielekauf auf uns verlassen. Versprochen!

Alexander Geltenpoth



Im Laufe des Spiels errichten Sie Weltraumstationen, die als Basis für weitere Unternehmungen dienen.

Haegemonia

Strategie Die Schöpfer von Imperium Galactica brechen auf zu neuen Welten.

Unser Sonnensystem erhitzt sich zu stark, die Menschheit muss sich einen neuen Heimatplaneten suchen und die Erde aufgeben. In *Haegemonia* von Digital Reality, dessen Team schon *Imperium Galactica 1* und *2* entwickelte, müssen Sie den Weltraum erkunden, in rund 40 Sternensystemen gegen Außerirdische bestehen, neue Ressourcen erschließen und Kolonien gründen. Die Mischung aus Rollenspiel, Aufbau- und Echtzeitstrategie soll bereits im zweiten Quartal 2002 erscheinen.

Info: www.modern-games.com

Patrizier 3

WiSim Karibische Aussichten



Der *Patrizier 2*-Nachfolger kehrt der Hanse den Rücken und versetzt Sie stattdessen in die wärmeren Gefilde der Karibik des 16. und 17. Jahrhunderts. Beeinflusst von den Kolonialmächten Spanien, England, Frankreich und den Niederlanden sowie traktiert von etlichen Freibeutern und Piraten sollen Sie als Händler Ihr Glück versuchen, Aufträge annehmen, Gebiete erkunden oder Schatzflotten überfallen. Der endgültige Titel der WiSim und ein Veröffentlichungstermin stehen derzeit noch nicht fest.

Info: www.ascaron.de

Außerdem

/// Reality Pump kündigte **Earth 2160** an. Der Nachfolger zum Genrehit wird über eine komplett neue Grafik-Engine verfügen und voraussichtlich im 3. Quartal 2002 erscheinen. /// Codemasters kündigt **World War 2: D-Day to Berlin** an. Eine Veröffentlichung des historischen Echtzeitstrategiespiels von den Bitmap Brothers soll im 3. Quartal erfolgen. ///

Wildlife Park

WiSim Konkurrenz für Zoo Tycoon

Als Manager eines Zoos müssen Sie in *Wildlife Park* Gehege errichten, Wege anlegen, Arbeiter zur Park- und Tierpflege einstellen sowie sicherstellen, dass Ihr Refugium den Zoobesuchern auch gut gefällt. Über 50 Tierarten, verschiedene Klimazonen und Höhenstufen inklusive Wasserfällen sind berücksichtigt. Eine Veröffentlichung ist im Frühling 2002 geplant. Bis dahin sollen etliche Grafiken noch überarbeitet werden.

Info: www.fishtankgames.de



Jede Tierart besitzt ihren eigenen Schlafplatz: Strauße nächtigen in einem riesigen Ei, Kamele hingegen in einer Pyramide.

Ich mein' ja nur

Wichte

Sind Ihnen eigentlich schon die kreativen Wortneuschöpfungen unseres Redaktions-Miesepeters Harald Fränkel aufgefallen? Als bestes Beispiel bietet sich da der Bösewicht an. Aus diesem wurde kurzerhand ein Fiesewicht und jüngst, in der aktuellen Ausgabe, ein Übelwicht. Besteht da etwa eine gewisse Affinität zu Wichten, Herr Fränkel? Laut seiner Aussage erklärt sich die Wortwahl wie folgt: „Der Typ hier, Frau Bunke, ist nun mal nicht nur böse oder fies, nein, der ist richtig übel." Hmm, nun ja, wie Sie meinen. Und was, wenn der Kerl dann komische Geräusche von sich gibt? Wird er dann zum Grummel- oder Knurrwicht? Oder bei Flüssigkeitsverlust in der Mundgegend gar ein Sabberwicht? Ich frag mich wirklich, wo DAS noch hinführen soll. Na, hoffentlich nicht zu einer Neufassung des Dudens.

Tanja Bunke

Arx Fatalis

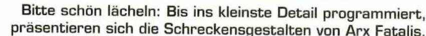
Rollenspiel **Arg fatale Kämpfe warten auf Sie.**

Die Spieleschmiede Fishtank Interactive präsentiert ein Rollenspiel-Abenteuer im Mittelalter-Stil. In der Ego-Perspektive wandeln Sie als mutiger Held durch acht Etappen der Welt Arx Fatalis, um den bösen Buben mit Kampftechniken und über 50 Zaubersprüchen einzuheizen. Die Spielgeschichte verläuft nichtlinear und erinnert stark an die *Ultima*-Reihe. Für ca. 90 Mark können Sie wahrscheinlich schon ab Januar in Ihren ersten Dungeon hinabsteigen.

Info: www.fishtank-interactive.de







Bitte schön lächeln: Bis ins kleinste Detail programmiert, präsentieren sich die Schreckensgestalten von Arx Fatalis.

The I of the Dragon

Rollenspiel **Geflügelter Held greift an**

In *The I of the Dragon* erleben Sie Ihr Heldendasein einmal anders. Anstelle eines muskelbepackten Recken schlüpfen Sie als geistförmiges Wesen in die Gestalt eines jungen Drachen. Gleich drei der schuppigen Wesen, die über bis zu 100 Elementar-Zaubersprüche verfügen, stehen zur Auswahl. Im späteren Verlauf des Abenteuers ist es sogar möglich, die Kontrolle über weitere Kreaturen zu übernehmen, wie etwa Menschen, Wölfe oder sogar Bäume. Noch steht allerdings weder ein Erscheinungstermin fest, noch wer in Deutschland den Vertrieb des Rollenspiels vom russischen Entwickler Primal Software übernimmt.

Info: www.primal-soft.com



In Verfolgerperspektive lenken Sie Ihr Fabelwesen durch das Fantasie-Reich und brutzeln allerlei Monster von der Bildfläche.



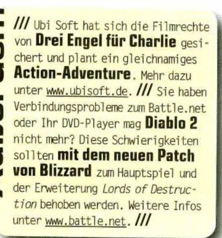
Gibt es ein Happy End für Adrian Blake und Sophie oder geht die rastlose Suche weiter? Finden Sie es heraus.

Jerusalem

Adventure **Historisches Abenteuer**

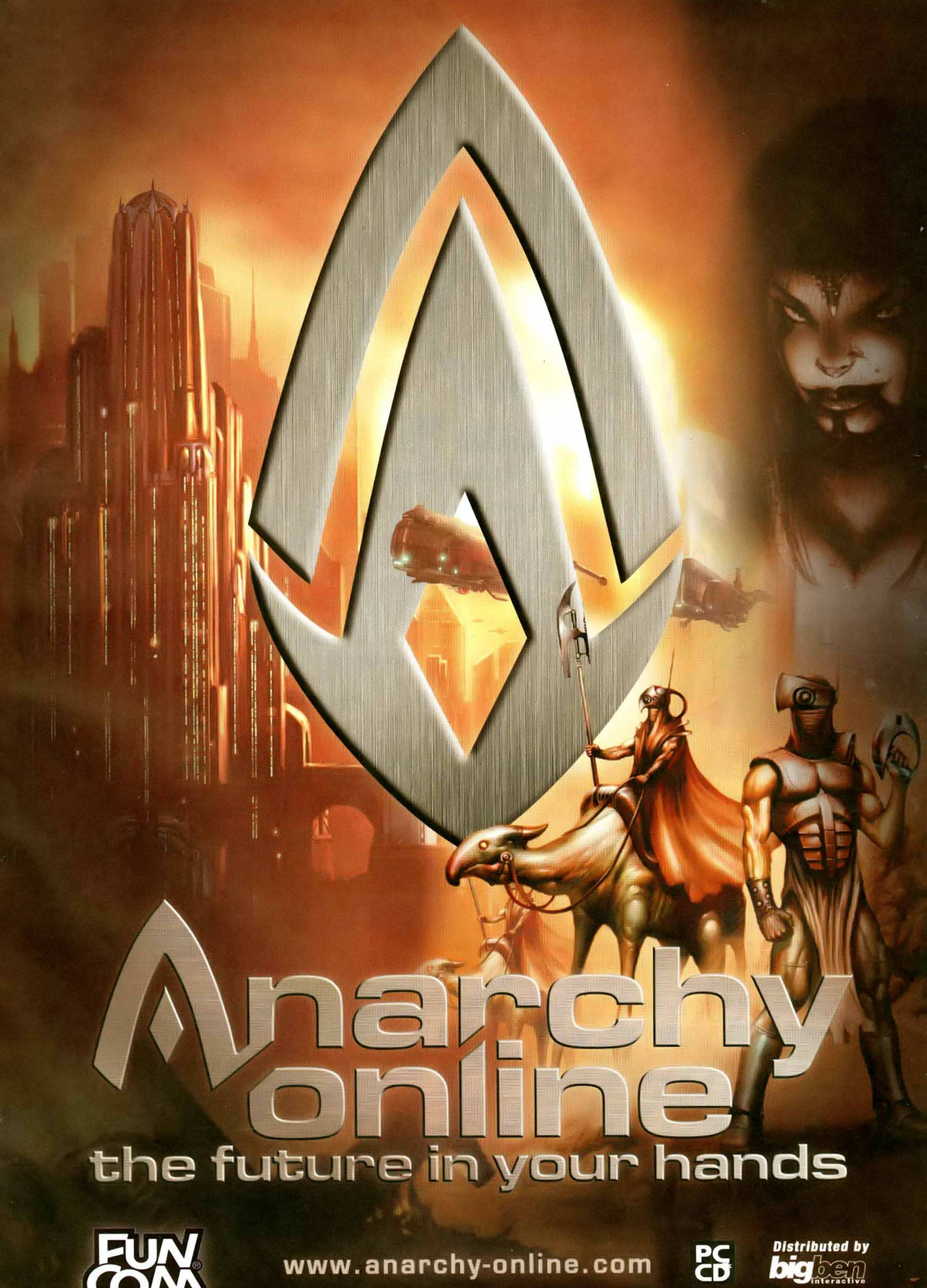
Als offizieller Nachfolger von *Pompei – Die Legende des Vesuvs* kündigt sich im Januar 2002 das Adventure *Jerusalem* von Cryo und Modern Games an. In zahlreichen 3D-Originalschauplätzen forschen Sie nach einem verschwundenen Dolch des Sultans und bemühen sich, das Gleichgewicht zwischen den Glaubensrichtungen wiederherzustellen. Was für eine Aufgabe! Dagegen sollte die Suche nach Ihrer großen Liebe Sophie ein Kinderspiel sein.

Info: www.modern-games.de



Außerdem

/// Ubi Soft hat sich die Filmrechte von **Drei Engel für Charlie** gesichert und plant ein gleichnamiges **Action-Adventure**. Mehr dazu unter www.ubisoft.de. /// Sie haben Verbindungsprobleme zum Battle.net oder Ihr DVD-Player mag **Diablo 2** nicht mehr? Diese Schwierigkeiten sollten **mit dem neuen Patch von Blizzard** zum Hauptspiel und der Erweiterung *Lords of Destruction* behoben werden. Weitere Infos unter www.battle.net. ///


Anarchy online
the future in your hands
FUNCOM
www.funcom.com
www.anarchy-online.com
PC CD
Distributed by
bigben interactive

Ich mein' ja nur

Meister Popper
„Baby, I believe, that you are meant for me. Oh Yeaaah!" Popstars find ich super, und was die können, kann ich schon lange. Aufs Casting hab ich aber keinen Bock. Muss ich auch gar nicht. Denn eine Pressemitteilung verrät: Es gibt ja „Newcomer". In diesem Spiel castet man eine fünfköpfige Band, schickt sie ins Fitnessstudio und zum Vocal-Coach, vereinbart Auftritte und verlustiert sich im virtuellen Tonstudio. Doch dann der Schock. Newcomer ist ein PlayStation-Spiel! Dem Selbstmord nah, rettete Infogrames meine biedere Existenz: Seit dem 13. Dezember dreht die „Popstars: Edition Bro'Sis"-CD in meinem Laufwerk ihre vorweihnachtlichen Runden. Spitzenmäßige Informationen rund um die RTL-II-Popper mitsamt zwei hitverdächtigen Bro'Sis-Spielen geben meinem Leben wieder einen Sinn. Danke dafür!

Christian Sauerteig



Snowboard, Riesenslalom und Skispringen sind zwei der sechs Disziplinen, bei denen Sie um Medaillen kämpfen dürfen.

Salt Lake 2002

Sport **Lasst die Spiele beginnen!**

Das offizielle Spiel zu den Olympischen Winterspielen im verschneiten Salt Lake City kommt von dem olympiaerprobten Eidos-Entwicklerteam und kombiniert sieben Disziplinen: Abfahrt, Slalom, Snowboard Riesenslalom, Freestyle-Ski, Skispringen und 2er-Bob. Um Medaillen kämpfen dürfen Sie hierbei gegen den Computer oder einen menschlichen Mitspieler im Splitscreen-Modus. Viel Wert legte man auf eine ansprechende Optik: Die Spielstätten wurden originalgetreu nachgebildet, die Animationen der Sportler wirken realistisch. Geplanter Erscheinungstermin ist Ende Januar.

Info: www.eidos.de

Außerdem

/// **Dreamcatcher** veröffentlicht im **Februar 2002** das futuristische Rennspiel **Megaracer 3**. /// In **Extremsportarten** wie Downhill-Mountainbiking, **Bungee-Jumping** oder Sky-**Surfing** können Sie sich ab Anfang **nächsten Jahres** bei *Empires Extreme Sports* versuchen. /// Bei **HotWheels** *Mechanix*, *HotWheels Jetz* und **Matchbox** *Emergency Patrol* dürfen Sie mit den bekannten **Spielzeugautos** durch die Gegend **heizen**. Wie viel Spaß das Ganze macht, verraten wir Ihnen in der nächsten **PC Action**. ///

UEFA Champions League Season 2001/2002

Sport **Besser spät als nie**

Nachdem bereits ein Großteil der qualifizierten Vereine ausgeschieden ist, geht im nächsten Monat endlich das offizielle Spiel zur diesjährigen Fußball-Königsklasse an den Start. Vertreten sind alle 32 teilnehmenden Mannschaften mit sämtlichen Originaldaten. Neben der aus dem Fernsehen bekannten TV-Präsentation sollen die realistische Grafik und das ausgewogene Gameplay überzeugen. Den Test zum Spiel lesen Sie in der nächsten PC Action.

Info: www.take2.de



Gipfeltreffen der Meister: Bayern München gegen Real Madrid.

Colin McRae 3

Rennsimulation **Guten Rutsch**



Auch durchs verschneite Schweden führen wieder einige Etappen.

Durften wir Ihnen in der letzten Ausgabe bereits die jüngst veröffentlichten Infos zum dritten Teil der Rallye-Serie präsentieren, wurden vor wenigen Tagen die ersten Screenshots einer frühen Beta-Version veröffentlicht, die Lust auf mehr machen. Geplanter Erscheinungstermin ist Ende 2002.

Info: www.codemasters.com

Ich mein' ja nur



Unmoralisches Angebot

Vorbei sind die Tage, in denen das unmoralische Angebot eine Million Dollar betrug. Heute sind die Frauen anscheinend nicht mehr mit derartig läppischen Zahlen zufrieden zu stellen. 111.111.111 sind verlangt und zwar Besucher auf Kais privater Homepage. Dann wäre seine angebetete Julia bereit, mit ihm eine Nacht zu verbringen. So bittet der verzweifelte Jüngling nun um tatkräftige Klickhilfe. Ich frage mich jedoch, was wir wirklich davon halten können. Für mich sieht die Seite à la Big Brother eher nach einem PR-Gag aus. Sollte Kai jedoch wirklich so hilflos sein, dass er nur auf diese Art und Weise an seine Julia rankommt, dann habe ich ihm mit meinem Klick geholfen, werde die URL aber für mich behalten. Vielleicht sollten wir die Idee mal für unseren Kollegen Herrn Sauerteig aufgreifen. Fehlt nur noch eine freiwillige Julia. Bewerbungen nehmen wir gerne entgegen. ;-)

Benjamin Bezold

Jane's Attack Squadron

Historische Flugsimulation **Neuer Publisher gefunden**



Auch Neueinsteiger sollen sich im Spiel schnell zurechtfinden.

Die Simulationen des ehemaligen Electronic-Arts-Labels Jane's zählen noch heute zum Besten, was das Genre je gesehen hat. Nach dem Aus im Jahre 2000 ist nicht nur Jane's in der Versenkung verschwunden, sondern auch die damals in der Entwicklung befindliche Flugsimulation *Jane's Attack Squadron*. Niemand hätte geglaubt, das von Mad Doc Software programmierte Spiel jemals wieder in den Schlagzeilen zu sehen. Doch der Publisher Xicat Interactive hat sich die Rechte an *Jane's Attack Squadron* gesichert und will den Titel noch vor dem Sommer 2002 in die Läden bringen. Dann dürfen Sie mit 14 Flugzeugen, von der P-38 über die Bf-109 bis hin zur B-17, während des Zweiten Weltkriegs über Europa heiße Dogfights erleben. In Deutschland wird übrigens THQ diese viel versprechende Flugsimulation vertreiben.

Info: www.maddocsoftware.com

Pro Train

Eisenbahnsimulation **Die Deutsche Bahn kommt!**

Was dem *Train Simulator* fehlt, ist neben einer deutschen Strecke natürlich ein Zug der Deutschen Bahn. Mit dem Add-on *Pro Train* von Bluesky Interactive dürfen Sie ab sofort hinter dem Führerstand des ICE 3 sowie der populären E103 Platz nehmen und von Köln nach Frankfurt/Main rasen. Ob das 70 Mark teure Zusatz-Programm sein Geld wert ist, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe. Ferner gab Bluesky bekannt, dass bereits die Entwicklung von *Pro Train 2* auf Hochtouren läuft. Hier erwartet Sie die Trasse Leipzig – Riesa – Dresden sowie der S-Bahn-Verkehr der Messestadt Leipzig.

Info: www.bluesky-interactive.de



Die E103 zählt zu den populärsten Loks der DB.

PC-Action-Leser machen mit!

1. Wie alt sind Sie? ☐

2. Welche Spiele-Systeme haben Sie zu Hause oder wollen Sie kaufen?

PlayStation:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
PlayStation 2:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Nintendo 64:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Game Boy:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Dreamcast:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
PC:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
Xbox:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen
GameCube:	○ Habe ich	○ Will ich kaufen

3. Wie beurteilen Sie PC Action?

Kompetent:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Kritisch:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Informativ:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Aktuell:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Übersichtlich:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Preiswert:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger
Optisch ansprechend:	○ Sehr	○ Ausreichend	○ Weniger

4. Welche Noten vergeben Sie an PC Action? (Vergeben Sie eine Schulnote von 1 bis 6. 1 = gefällt mir sehr gut, 6 = gefällt mir gar nicht)

Aktuelle Ausgabe:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Textqualität:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Layout:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
Titelbild:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6
CD-ROMs:	○ 1	○ 2	○ 3	○ 4	○ 5	○ 6

5. Haben Sie einen Internet-Anschluss?
- ○ Ja, ich habe Zugang zum Internet.
- ○ Ich plane, mir einen zuzulegen.
- ○ Nein

6. Wie oft im Jahr kaufen Sie PC Action? (Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an.) ☐

7. Welche Rubriken und Heftinhalte interessieren Sie?

○ Aktuelles	○ Spieletipps
○ Vorschau	○ Hardware
○ Spieletests	○ Spielerforum
○ Blickpunkt	○ CD-Inhalte

8. Welche anderen Computerspiele-Magazine lesen Sie?

9. Welches ist Ihr Lieblingsgenre?
- ○ Action
- ○ Adventure
- ○ Rennspiel
- ○ Rollenspiel
- ○ Simulation
- ○ Sport
- ○ Strategie
- ○ Wirtschaftssimulation

Wir möchten Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe kennen lernen und unsere Leser aktiv an der Gestaltung der PC Action teilhaben lassen. Die kleine Mühe ist jedoch nicht umsonst: Wir verlosen unter allen Einsendern jeweils ein **topaktuelles PC-Spiel.** Einfach ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an folgende Adresse schicken (Absender nicht vergessen):

COMPUTEC MEDIA AG
PCA 01/2002
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Barnetta Marco aus Oberkirch (CH) wurde unter allen Einsendungen gezogen. Wir gratulieren und wünschen viel Spaß mit dem Titel Ghost Recon von Ubi Soft.



Ich mein' ja nur



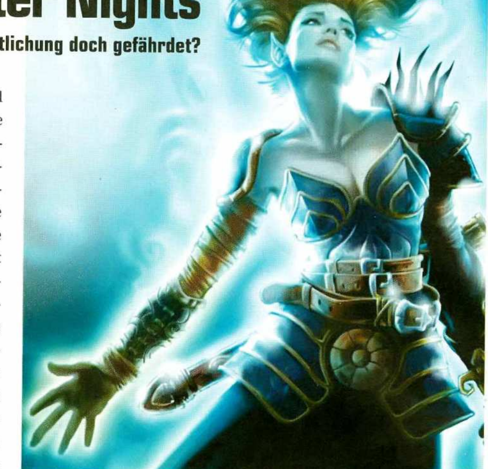
Das Kreuz mit dem Hakenkreuz

Nichts wird momentan in den deutschen Online-Foren so heiß diskutiert wie die rechtliche Situation rund um die Originalversion von Return to Castle Wolfenstein. Der Hintergrund ist klar: Im US-Wolf finden sich auf jedem zweiten Bildschirm etliche verfassungsfeindliche Symbole, deren Darstellung in Spielen – auch das ist klar – hier zu Lande strikt verboten ist. Viele Zocker wollen nun wissen, ob man sich strafbar macht, wenn man im Ausland eine solche Version erwirbt, um sie in Deutschland privat zu nutzen? Ehrlich gesagt: Wir wissen es nicht. Selbst mehrere Anwälte konnten uns auf Anfrage dazu keine definitive Auskunft geben. Aber ist das wichtig? Nein, denn die deutsche Version ohne rechtsradikale Symbolik ist inzwischen erhältlich und wurde spielerisch nicht verändert. Wer dennoch nach der Originalversion trachtet, riskiert eventuell sogar strafrechtliche Verfolgung. Also: Finger weg!

Christian Bigge

Neverwinter Nights

Online-Rollenspiel **Veröffentlichung doch gefährdet?**



Gerüchten zufolge soll Rollenspiel-Entwickler Bioware (*Baldur's Gate 2*) die Zusammenarbeit mit Geldgeber Interplay aufgekündigt haben. Angeblich hätte Interplay ohne das Wissen von Bioware ältere Spieletitel an Dritte lizenziert und es zudem versäumt, fälligen Zahlungen nachzukommen. Dennoch solle der lang erwartete Online-Rolli wie geplant im Frühjahr nächsten Jahres erscheinen, es werde angeblich weiterentwickelt. *Neverwinter Nights* basiert auf den Regeln des *Dungeons & Dragons*-Systems und soll in einer 3D-Welt Monsterkämpfe gegen über 200 Mieslinge mit sieben Rassen und zwölf Klassen erlauben. Der deutsche Publisher Virgin Interactive konnte zu den Trennungsgerüchten noch nicht Stellung nehmen.

Info: www.neverwinternights.com, www.bioware.com



Online-Rolli einmal anders: In Neverwinter Nights ist Ihr Held nicht in der First-Person-Perspektive unterwegs.

Anarchy Online

Online-Rollenspiel **Jetzt billig zocken!**

Jetzt, da die meisten Serverprobleme behoben wurden, möchte Funcom verprellte Online-Zocker zurückgewinnen. Aus diesem Grund können ehemalige User nun einen Monat lang kostenlos den neuen Glanz von *Anarchy Online* erforschen. Augenblicklich wird der zweite Teil der interaktiven Romangeschichte (PC Action berichtete) des Spiels gestartet. Mitte Dezember soll zudem der Patch 13.4 erscheinen, der neue Boss-Monster und Dungeons bereithält. Augenblicklich befänden sich rund 20 neue Dungeons in der Entwicklung, so Funcom.

Info: www.anarchy-online.com



Auf dieser Party im angesagten Nachtclub Baboons auf Omni-1 tanzen die Puppen – im wahrsten Sinne des Wortes.

Everquest: Shadows of Luclin

Online-Rollenspiel **Erweiterung ist da**



Mehr Texturen: Die gleiche Spielszene vor (l.) und nach (r.) der Installation der Erweiterung.

Seit dem 6. Dezember steht die dritte Erweiterung zu *Everquest* mit dem Namen *The Shadows of Luclin* in den Läden. Neben einer deutlichen Verbesserung der Grafik gibt's für Zocker nun endlich auch wieder einen neuen Landstrich zu erkunden. *Everquest* ist das zurzeit erfolgreichste Online-Rollenspiel mit derzeit rund 400.000 Spielern weltweit.

Info: www.everquest.com

Außerdem

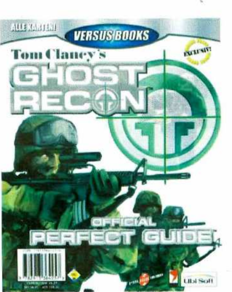
/// Brandheiß: Auf der **LAN-Party Darkbreed**, die vom 29. bis 30. März 2002 in Hanau stattfinden wird, darf erstmals eine **Beta-Version von Unreal 2** im Netz gezockt werden. Infos unter www.darkbreed.net/pu. /// Gleich 22 Missionen beinhaltet das **Add-on zu Die Völker 2**, das Sie sich ab sofort **kostenlos** auf www.jowood.com herunterladen können. /// Sachpreise, aber kein Geld können Sie absahnen, wenn Sie bei **Score4free** (www.eurosport.com) eine Wette auf internationale Sportereignisse platzieren. /// Im neuen Gewand präsentiert sich die Webseite des Spieleherstellers **Blackstar Interactive** (www.black-star.de). ///

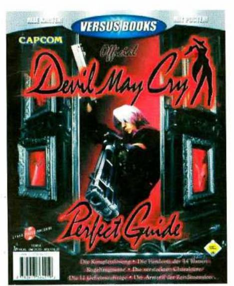
Ghost Recon & Devil May Cry

Lösungsbuch **Koch Media hilft Spielern**

Ab sofort übernimmt Koch Media die Vermarktung der Produkte von Versus Books. Der in Kalifornien ansässige Verlag produziert bereits seit 1996 qualitativ hochwertige Lösungsbücher für PC- und Konsolenspiele, bislang jedoch nur in englischer Sprache. Um auch den deutschen Zockern über die Runden zu helfen, erscheinen nun die ersten beiden Früchte der Zusammenarbeit – die Guides zum Taktik-Shooter *Ghost Recon* und dem PS2-Hit *Devil May Cry*. 2002 folgen *Neverwinter Nights* und *Run Like Hell*.

Info: www.kochmedia.de





Koch Media erfreut ab sofort die Zockergemeinde mit Lösungsbüchern von Versus Books.

Nocturne & American McGee's Alice

Filme **Der Gruselspaß auf Leinwand**

Filmumsetzungen bekannter Spieltitel wie *Tomb Raider*, *Final Fantasy* und *Half-Life* bleiben scheinbar in Mode. So dürfen wir uns auf Adaptionen der Grusel-Action-Adventures *Nocturne* und *American McGee's Alice* freuen. Bereits im nächsten Jahr will die Unterhaltungsschmiede Collision Entertainment mit den Dreharbeiten beginnen. Näheres über Besetzung und Erscheinungstermin ist jedoch nicht bekannt.

Info: www.well-rounded.com





Als PC-Version sorgten die Grusel-Action-Adventures für genügend Gänsehaut. Wird das auch die Filmumsetzung schaffen?

„Domina Ludens" – Das Zockerweibchen

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig ansteigenden Menge der Zockerweibchen vor.



Name: Viola Reimann
Beruf: Studentin Musiktheaterregie
Alter: 23 Jahre
Nickname: Sposarella
E-Mail: phelanis@talknet.de
Homepage: www.startrek-alphasquad.de
Lieblingsgenre: 3D-Shooter und Manager/Strategie
Lieblingsspiele: *Counter-Strike*, *Anstoß 3*
Seit wann ich spiele: Seit Anfang 1998
Statement: Ein Spielchen gemütlich am Abend ist wunderbar entspannend und dauert manchmal auch die ganze Nacht. Leider ist meine Internetverbindung nicht gerade überragend, so dass ich nicht so viel online spielen kann, wie ich eigentlich gern möchte.

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns. Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab damit an leserbriefe@pcaction.de. Konventionelle Briefe bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

Die andere Hitparade

Return to Castle Wolfenstein

Fesselnd
Keine Schokolade, wohl aber Spiel und Spannung bietet *Return to Castle Wolfenstein 2*. Dies konnte man Redakteur Fränkels Haltung entnehmen, der mit zitternden Händen an Tastatur, Maus und Monitor klebte.



Animalisch
Ohhhh. Ahhhhhh. Uhhhhh. Nein, dies ist nicht der Brunftschrei eines südafrikanischen Buschtapirs, sondern Redakteurin Bunkes Kommentar zur Grafik im düsteren Action-Adventure *Soul Reaver 2*.



Kurz(weilig)
Wie ein vom Weihnachtsmann betrogenes Kind saß Chef-Schreiberling Bigge vor seinem Monitor. „Acht Stunden und alles vorbei", stammelte er immer wieder vor sich hin. Ob er uns damit etwas sagen will?



Einfach
Herr Geltenpoth, gefällt Ihnen die grafische Gestaltung? Die Steuerung? Die taktisch ausgeklügelten Missionen? Eine verbale Antwort erhielten wir zwar nicht, dafür jedoch ein stetes Kopfschütteln.



Unsinnig
Die Qualität dieses Spiels ist nun wirklich über jeden Zweifel erhaben. ;o) Allein der Sound nervt derart, dass unser ansonsten friedliebender Meister Bigge seinem Bürogegenüber Fränkel mit Folter drohte.

Ich mein' ja nur

Trau schau wem

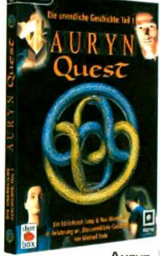
Aus der Online-Ausgabe der renommierten Süddeutschen Zeitung (SZ): „Geht es nach dem Willen von Manfred Bodmeier – seines Zeichens Staatssekretär im bayerischen Innenministerium – sollen Spiele wie „Patrizier 2", „Anno 1503" und „Sim City" auf dem Index landen. Der Grund: Die Strategie-Titel würden aufgrund ihres hohen Suchtpotenzials volkswirtschaftlichen Schaden anrichten, da die User kaum mehr zum Schlafen kommen." Bevor Sie sich jetzt über weltfremde Eierköpfe echauffieren: Der Inhalt der Meldung war bloß eine Ente. Falsch. Frei erfunden sozusagen. Dass hier ein Gerücht unrecherchiert als Tatsache verkauft wurde, ist umso schlimmer, als es von furchtbar vielen Lesern geglaubt wurde. Der bayrischen Landesregierung wird also auch für die Zukunft noch einiges zugetraut. Gott schütze uns!

Joachim Hesse

Dickes Ende

„Unendliche Geschichte" bekommt doch PC-Spiel

Erinnern Sie sich noch an die angekündigte Umsetzung des Michael-Ende-Romans *Die Unendliche Geschichte*? Nachdem der Münchner Entwickler Discreet Monsters aus finanziellen Gründen *The Real Neverending Story* einstellen musste, steht mittlerweile doch ein Spiel zum Buch in den Startlöchern. Das Kernteam von Discreet Monsters bringt mit der neu gegründeten Firma Attaction voraussichtlich noch dieses Jahr das PC-Spiel *Auryn Quest* auf den Markt. Das Budget-Spiel ist als erster Teil einer ganzen Serie angedacht.

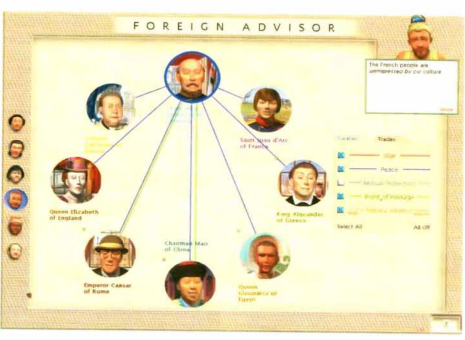


Auryn Quest: das Ende einer unendlichen Geschichte?

Info: www.aurynquest.de

Fanprojekt gestoppt

Infogrames unterbindet Übersetzung von Civilization 3



Infogrames reagierte rasch: In der letzten Ausgabe berichteten wir Ihnen noch über eine Fangruppe, die in Eigenregie das Strategiespiel *Civilization 3* ins Deutsche übersetzen wollte. Kurz darauf folgte eine Presseerklärung von Infogrames: Mit einer einstweiligen Verfügung habe der Publisher die Übersetzung unterbunden. Dazu Marketingleiter Frank Holz: „Jeglicher Inhalt von Computerspielen unterliegt Urheberrechten. Infogrames hat daher zum jetzigen Zeitpunkt keine andere Wahl, als das Übersetzungsprojekt erst einmal formal zu stoppen (...)." Infogrames verkauft momentan die englischsprachige Originalversion des Titels in Deutschland und will im März eine komplett lokalisierte deutsche Version inklusive Mehrspielermodus veröffentlichen.

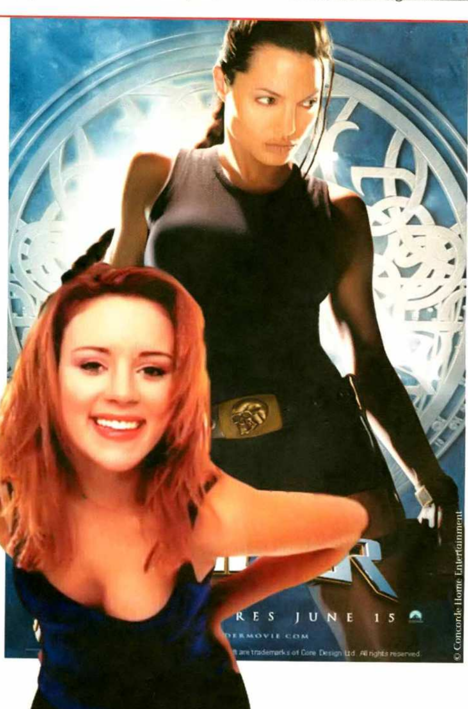
Info: www.infogrames.de

Du siehst aus wie ...

Concorde plant Look-alike-Wettbewerb für Tomb Raider

Um die DVD zum Kinofilm der Computerspiel-Adaption *Tomb Raider* zu bewerben, plant Medien-Publisher Concorde Home Entertainment einen Ähnlichkeitswettbewerb mit Hauptdarstellerin Lara Croft, die im Film von Angelina Jolie gespielt wird. Wenn Sie also glauben, gewisse Ähnlichkeiten mit der Dame vorweisen zu können, melden Sie sich gleich an unter „Concorde Home Entertainment, Stichwort: Lara Contest, Postfach 80 04 80, 81604 München" oder bei www.t-online.de/tombraider. Die Moderation des Wettbewerbs übernimmt Ex-„Blümchen" Jasmin Wagner. Wer die Möchtegern-Laras sehen will, darf ab Februar die Vorausscheidungen in München, Leipzig, Karlsruhe, Köln und Berlin besuchen. Das Finale ist am 23. März in der Hamburger Saturn-Filiale in der Mönckebergstraße.

Info: www.concorde-home.de



© Concorde Home Entertainment

Außerdem

/// Vivendi UIP (*Aliens vs. Predator 2*) will für **Videotheken** eine **Verleih-Plakette** einführen. Diese erlaubt den betreffenden Videotheken den Verleih von Spielen des Publishers. /// Wie Sunflowers-Gründer Adi Boiko gegenüber dem Fachhandelsmagazin *MCV* ankündigte, will das Unternehmen von **Anno 1503** weltweit über **vier Millionen Exemplare** absetzen. Der Vorgänger *Anno 1602* hat sich nach Firmenangaben etwa zwei Millionen mal verkauft und gilt als eines der meistgekauften Spiele überhaupt. /// Ein exklusives Lizenzabkommen für Spiele zur Fernseh- und Kinoserie **Drei Engel für Charlie** haben Sony Pictures Consumer Products und Ubi Soft vereinbart. ///



Serious Sam günstiger

Budgetspiele **Neues von der Pyramide**

Das Sortiment der Budgetreihe „Die Pyramide" von ak tronic ist um vier PC-Titel reicher. Neben *Star Wars: Rogue Squadron*, dem Rennspiel *Driver* und dem Aufbaustrategiehit *Cultures* finden Sie für 20 Mark ab sofort den Ego-Shooter *Serious Sam: First Encounter* im Fachhandel. *Serious Sam* hat in Ausgabe 4/2001 ganze 77 Prozent Spielspaß eingeheimst und fesselt für Stunden an den Monitor. Laden Sie mit uns die Pumpgun durch und stellen Sie sich ganzen Horden scheußlicher Alienkreaturen.

Info: www.software-pyramide.de



Dieses Quartett bietet für jeden Geschmack etwas.

Tritt Sam bald auch auf Ihrem PC den Aliens in den Hintern?

Weiße Pracht

Budgetspiele **Virgin erweitert White-Label-Serie**

Viel Spiel für wenig Geld garantieren die Titel mit dem Aufdruck „White Label" von Virgin Interactive. Für 20 Mark steht jetzt das Adventure *Baphomets Fluch 2* im Händlerregal. Zwar hat das Programm bereits einige Jahre auf dem Buckel, doch die handgezeichneten Grafiken, gepaart mit der Story, machen *Baphomets Fluch 2* noch heute zu einem Muss für Adventure-Fans. Gute Nachrichten auch für Trekkies: Voraussichtlich im Januar bietet Virgin das 3D-Echtzeitstrategiespiel *Star Trek: New Worlds* ebenfalls für knapp 20 Mark an.

Info: www.vid.de



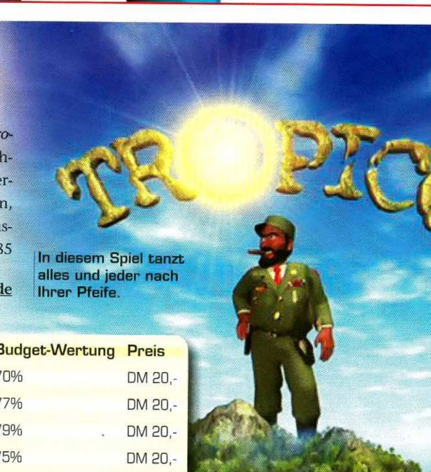
Baphomets Fluch 2 verspricht viele spannende Stunden am PC. Demnächst auch in Weiß: Star Trek: New Worlds.

Reif für die Insel

Budgetspiele **Tropico für 50 Mark**

Take 2 hat den Preis für seine Karibik-Aufbau-Simulation *Tropico* auf 50 Mark gesenkt. Als Diktator einer fiktiven Inselwelt nehmen Sie zahlungskräftige Touristen aus und lassen Ihre Untertanen als billige Arbeitskräfte auf Tabakplantagen schuften, während Sie in Ihrem Prunk-Palast fette Partys schmeißen. In Ausgabe 6/2001 bewerteten wir das komplexe Diktatorspiel mit 85 Prozent Spielspaß und verliehen ihm obendrein Gold.

Info: www.take2.de



In diesem Spiel tanzt alles und jeder nach Ihrer Pfeife.

Aktuelle Budgettitel

Titel	Genre	Hersteller	Budget-Wertung	Preis
Baphomets Fluch 2	Adventure	Virgin	70%	DM 20,-
Cultures	Echtzeitstrategie	ak tronic	77%	DM 20,-
Driver	Rennspiel	ak tronic	79%	DM 20,-
Serious Sam	Action	ak tronic	75%	DM 20,-
Star Trek: New Worlds	Echzeitstrategie	Virgin	61%	DM 20,-
Star Wars: Rogue Squadron	Action	ak tronic	64%	DM 20,-
Tropico	Aufbaustrategie	Take 2	85%	DM 50,-



DIGITALER BLUTRAUSCH

Foto: © defd-pwe Verlag GmbH

Immer mehr Spiele setzen auf den Faktor Blut und treffen damit offensichtlich den Zeitgeschmack. Wir haben mit Herstellern, Spielern und Psychologen versucht herauszufinden, was das Reizvolle am oftmals verbotenen roten Pixelsaft ist.

Mit den ehemals grobkörnigen Pixelwüsten von vor wenigen Jahren haben Computerspiele generell und Actionspiele insbesondere heutzutage nicht mehr viel gemein. Aktuelle PC-Systeme mit flotten 3D-Grafikkarten lassen die Spieler in ungemein realistische Scheinwelten abtauchen, in denen zumindest die visuellen Grenzen zwischen Fiktion und Wirklichkeit mehr und mehr verschwimmen können. Die Entwicklung schreitet rasant voran: Was vor einem Jahr noch als revolutionär gefeiert wurde, lockt heute kaum einen Spieler mehr vor den Monitor. Wirft man einen Blick auf aktuelle (*Return to Castle Wolfenstein*, indiziertes Spiel mit „Schmerz") und kommende (*Duke Nukem Forever, Unreal 2*) Actionspiele, begeistert zunächst sofort die realistische Grafik. Hände und Arme der Protagonisten sind inzwischen aderndurchzogen, die Gesichter der Gegner bis auf die Pupillen vollends animiert. Die virtuellen Helden entsprechen damit mehr und mehr realen Vorbildern, wirken verdammt „echt" – so weit, so gut.

Action „light"

Weniger gut finden Hersteller und vor allem Zocker die gültige Rechtsprechung in Deutschland. Gerade bei Actionspielen bereitet die immer realistischere Optik zunehmend Probleme. Steht bei einem Spiel das Töten von menschenähnlichen Figuren im Vordergrund, drohen juristische und damit für die Entwickler finanzielle Konsequenzen. Im schlimmsten Fall wird das Spiel indiziert und darf nicht mehr beworben und öffentlich angeboten werden. Um von diesem Super-GAU verschont zu bleiben, erscheinen viele Actionspiele in einer extra für den deutschen Markt angepassten, entschärften Version. Das wiederum schmeckt einer Vielzahl von Spielern gar nicht, weil man bei diesen deutschen Fassungen häufig gegen Roboter kämpfen muss und statt rotees Blut pechschwarzes Öl oder eben gar nichts aus getöteten Gegnern spritzt, die zu allem Überfluss oft auch noch nach der Eliminierung wie von Geisterhand verschwinden und so bei einigen 3D-Spielen die Orientierung erschweren. Die deutsche, spielinhaltsgleiche *Half-Life*-Version wurde beispielsweise nicht indiziert, weil dort statt Menschen Roboter miteinander kämpfen und kein Tropfen Blut mehr fließt.



Erst durch einen Trick lässt sich bei der deutschen Ausgabe von No One Lives Forever das Blut aktivieren.

Nichts für schwache Nerven: Bei Aliens vs. Predator 2 läuft die rote Suppe auch aus Leichen.

Viel Lärm um nichts?

Dabei macht für einige Zocker offensichtlich gerade der rote Pixelsaft das gewisse Etwas bei Actionspielen aus, die in den Verkaufscharts inzwischen regelmäßig die vorderen Plätze einnehmen. Actionspiele sind angesagt wie nie. Sei es, dass sich in diesem Genre die technisch besten Games tummeln, weil es hier besonders leicht möglich ist, sich abzureagieren – oder schlicht, weil es einfach Spaß macht, als virtueller Auftragskiller durch die Städte zu ziehen und sich nach Lust und Laune gemeinsam mit anderen Spielern via Netzwerk oder Internet zu messen. Und Blut darf da natürlich nicht fehlen! Das fördere den Realismus, meinen die Zocker, und schließlich werde bei einigen Spielen

So wichtig ist den Spielern der Blutfaktor *

Muss Blut in Actionspielen sein oder kann man auch darauf verzichten? Wir haben im Rahmen einer Umfrage ein paar Zocker-Meinungen eingeholt:

„Am Spielspaß ändert das bei mir nichts. Ich glaub eher, die Tatsache, dass die Darstellung von Blut, in Fetzen umherfliegenden Körperteilen und generell das Schießen auf menschenähnliche Figuren verboten ist, macht in der Spielergemeinschaft einen noch größeren Reiz aus."

„Zu viel Blut ist schlecht, gar kein Blut ist auch schlecht: Wenn man einen anschießt und es quillt alles raus, ist das natürlich zu viel. Schießt man auf wen und es passiert nichts, ist das auch uncool."

„Spielspaßfördernd sind ‚übertriebene Splattereffekte' meiner Meinung nach nicht. Aber wenn im deutschen Fernsehen jemand bis zum Tod noch vor sich hinröchelt und blutet, interessiert es auch keinen (Soldat James Ryan). Solange alles ein bestimmtes Maß behält, habe ich nichts dagegen."

„Ich finde, zu einem guten Ego-Shooter gehört eine ordentliche Portion Blut. Allerdings sollte das Hauptaugenmerk nicht auf dieser roten Flüssigkeit liegen."

„Blut? Finde ich gar nicht so wichtig. Was ich nicht gut finde, ist, dass Gegner oft umfallen und sofort verschwinden. Das mindert den Spielspaß wesentlich mehr."

*Quelle: Umfrage auf www.pcaction.de

Kommentar

Christian Sauerteig

Warum brauchen Spieler Blut? Sie brauchen es gar nicht unbedingt, wollen aber im Vergleich zur Original-Version nur ungern Einschränkungen in Kauf nehmen. Das müssen sie vielfach aber aufgrund der rechtlichen Lage in Deutschland. Grundsätzlich bedenklich ist das Spielen solcher Spiele gewiss nicht. Bedenklich ist es vielmehr, Actionspieler generell als potenzielle Tötungsmaschinen vorzuverurteilen. Die Ausführungen von Psychologe Stefan Baier sind in ihrer Kernaussage, dass bei Spielern mit mangelnder so zialer Kompetenz Verhaltensprobleme auftauchen können, sicherlich extrem, aber nicht falsch. Verantwortungsbewusster Umgang mit blutigen Action-Games ist also gefordert – und zwar sowohl von den Zockern als auch von deren Eltern und natürlich den Herstellern. Auch wir sind uns als Computerspielemagazin mit einem starken Fokus auf Actionspiele unserer Verantwortung bewusst und weisen stets darauf hin, wenn ein Spiel in Kinderhänden nichts zu suchen hat. Was erwachsene Menschen käuflich frei erwerben können, sollen sie aber auch bitte spielen dürfen, ohne gleich als schlechterer Mensch dazustehen.

„Hochgradig gefährlich!"



Der Schweizer Diplom-Psychologe Stefan Baier arbeitete unter anderem in der Untersuchungs-Kommission die Ereignisse von Bad Reichenhall mit auf.

PC Action: Was für Mechanismen greifen bei den Spielern solch brutaler Spiele, bei denen Köpfe und Gliedmaßen durch die Luft fliegen, Blut spritzt, Menschen getötet oder verunstaltet werden können?

Stefan Baier: Wir Menschen haben normalerweise Hemmungen und biologische Bremsen, anderen Lebewesen Gewalt anzutun. Andererseits sind wir in unseren Verhaltensmöglichkeiten so flexibel, dass wir auch solche von Instinkten beeinflusste Reaktionsmuster durch Übung und intensive Beschäftigung überwinden können. Berufspiloten werden heute in Aus- und Fortbildung zuerst an Flugsimulatoren trainiert. Hier können sie alle erdenklichen Flugsituationen beherrschen lernen, ohne je im Cockpit einer echten Linienmaschine gesessen zu haben. Obwohl man genau weiß, dass man im Simulator sitzt, gerät das im Erleben schnell in den Hintergrund. Genauso ist es beim Spielen von Computerspielen, in denen es darum geht, in atemberaubender Geschwindigkeit Menschen zu töten: Solche Spiele sind Tötungssimulationen.

PC Action: Viele Spieler berufen sich darauf, dass sie bei derartigen Computerspielen ihre Aggressionen abbauen können. Ist das richtig oder sind derartige Spiele eher aggressionsfördernd?

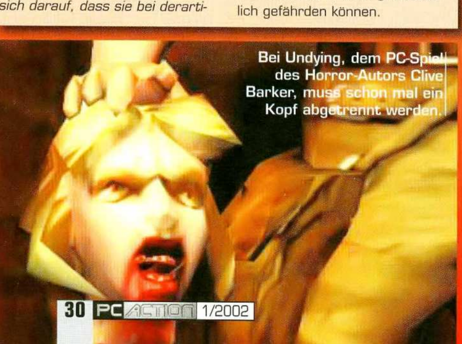
Stefan Baier: Das simulierte Töten von Menschen baut keine Aggressionen ab. Es entkoppelt vielmehr das Umbringen eines Menschen von der Tötungshemmung: Gefühlsmäßig wird das Töten dadurch zu einer ziemlich normalen Angelegenheit, mit der man sich allenfalls noch den ultimativen Kick setzen kann.

PC Action: Die Grafik bei Computerspielen wird immer besser und somit ungemein realistisch. Ist es da nicht noch problematischer, zwischen Wirklichkeit und Spiel zu trennen?

Stefan Baier: In der Tat! Zwar kommt es bei schnellen Reaktionsfolgen in Computerspielen gar nicht unbedingt darauf an, dass die Grafik einen völlig realistischen Eindruck vermittelt, weil der Spieler in der Kürze der Zeit gar nicht alle Sinneseindrücke verarbeiten kann. Aber je besser die grafische Darstellung insgesamt ist, umso mehr kann er in die Scheinwelt des Spiels eintauchen.

PC Action: Würden Sie denn sagen, dass bestimmte Spiele generell gefährlich sind?

Stefan Baier: Wenn es in Spielen nur darum geht, Menschen zu zerstückeln, zu verunstalten oder zu töten, und dabei Blut spritzt, halte ich diese Produkte für hochgradig gefährlich. Denn sie können insbesondere Jugendliche, die in schwierigen sozialen und familiären Verhältnissen leben, unvermittelt zu echten Tötungsmaschinen und damit zu einer Gefahr für uns alle machen. Wer eine intakte Familie hat, in Schule oder Ausbildung klarkommt und gute Freunde hat, für den wird ein brutales Spiel auf dem PC seinen Kontakt mit der Wirklichkeit nicht grundsätzlich gefährden können.



Bei Undying, dem PC-Spiel des Horror-Autors Clive Barker, muss schon mal ein Kopf abgetrennt werden.



Auch Strategiespiele wie Starcraft verzichten ungern auf den roten Pixelsaft.

durch Blut sogar angezeigt, ob und wo am virtuellen Körper Computergegner getroffen wurden. Die Wissenschaft macht den besonderen Reiz blutiger Actionspiele an zwei Punkten fest: Gewalt sei spannend, gerade weil diese in der Realität verboten sei. Zudem würde durch Gewalt Kontrolle und Macht ausgeübt, wozu viele – meist jugendliche – Spieler in der Realität noch nicht in der Lage seien. In den Spielen könne deshalb virtuelle Gewalt reuelos genossen werden.

Ein Fall für die Wissenschaft

Doch längst sind gerade Actionspiele ins Gerede gekommen und werden von Spiele-Gegnern gerne als „Tötungssimulationen" bezeichnet. Öffentlichkeitswirksame Gründe dafür lieferte etwa das Massaker in der amerikanischen Kleinstadt Littleton, wo am 20. April 1999 zwei jugendliche Konsumenten eines hier zu Lande indizierten Ballerspiels 13 Menschen und danach sich selbst töteten. Dass es sich bei diesem Vorfall keinesfalls um die Aufdeckung eines ur-amerikanischen Problems handelte, bewiesen im gleichen Jahr am 1. November die Ereignisse in Bad Reichenhall. Dort erschoss ein 16-jähriger Schlosserlehrling zunächst drei Passanten, dann seine Schwester und schließlich sich selbst. Auch der 16-Jährige zockte erwiesenermaßen besonders gerne und häufig 3D-Ballerspiele. Inwieweit ein ursächlicher Zusammenhang zwischen dem Konsum solcher Spiele und dem krassen Fehlverhalten in der Realität besteht, darüber streiten sich seitdem die Gelehrten. Momentan liefern gleich vier Theorien Erklärungsversuche:

- Nach der Simulationstheorie fördern aggressive Spiele die Gewaltbereitschaft.
- Die Habitualisierungstheorie geht davon aus, dass derartige Spiele abstumpfen können und damit eine Gewöhnung an Gewalt eintritt.
- Nach der Inhibitionstheorie lösen Gewaltspiele Ängste aus und hemmen dadurch die Gewaltbereitschaft.
- Glaubt man der Katharsistheorie, muss man davon ausgehen, dass Gewaltspiele Aggressionen abbauen und so reale Gewalt eher verhindern.

Alles Humbug oder was?

Einen endgültigen Nachweis, dass Computerspiele, bei denen das Blut nur so spritzt, gewalttätig machen oder schwer wiegende psychische Schädigungen zur Folge haben, gibt es allerdings bis heute nicht. Genauso wenig konnte eine wissenschaftliche Studie bis heute das Gegenteil beweisen. Wie eigentlich immer bei kontrovers diskutierten Sach-

„Entfernen des Blutes nicht zwingend notwendig“

PC ACTION *RTCW wurde für den deutschen Markt geändert, das „rote“ Blut blieb aber im Spiel enthalten. Wieso?*
Bernd Reinartz: Activision hat bei *Return to Castle Wolfenstein* alle notwendige Schritte unternommen, um das Spiel an die Erfordernisse des deutschen Marktes anzupassen. Ein Entfernen des Blutes war nicht zwingend notwendig, da der Grad der Gewaltdarstellung verglichen mit anderen Produkten deutlich geringer ausfällt, was auch die Altersfreigabe „Geeignet ab 16 Jahren“ belegt.

PC ACTION *Wie siehst du persönlich die Problematik mit derartigen Spielen speziell in Deutschland?*
Bernd Reinartz: Wir sind uns dieser großen Problematik bewusst und tragen dem wie im vorliegenden Fall Rechnung. Aus diesem Grund begrüßen wir die Tätigkeiten der USK und BPjS.



Blut in Spielen? Aktuellstes Beispiel: Return to Castle Wolfenstein. Wir bedanken uns bei Activisions PR-Manager Bernd Reinartz für eine Stellungnahme.

PC ACTION *Hältst du es für bedenklich, aufgrund der immer realistischeren Grafik eben auch bei Gewaltdarstellung auf den absoluten Realismus zu setzen?*
Bernd Reinartz: Da die Technik einen immer größeren Realitätsgrad erlaubt, tragen viele Spiele dem Rechnung. Dies muss jedoch nicht automatisch in einer gesteigerten Gewaltdarstellung resultieren.

PC ACTION *Wo ist für dich persönlich die Grenze des guten Geschmacks erreicht?*
Bernd Reinartz: Bei einer übertriebenen Gewaltdarstellung, die für das Spiel nicht erforderlich ist, sondern nur zum Selbstzweck dient.

„Reiz an Verbotenem“

Wie brisant unser Thema offensichtlich ist, mussten wir auch bei unserer Bitte um Stellungnahme bei der Spielefirma Vivendi Universal (u.a. AvP 2, Half-Life) erfahren. Dort gab man uns zwar bereitwillig Auskunft, unser Interviewpartner wollte aber namentlich nicht genannt werden.

PC ACTION *Wie sehen Sie als Publisher die Problematik mit blutigen Spielen wie beispielsweise Aliens vs. Predator 2 speziell in Deutschland?*
Vivendi: Die Diskussion hierüber scheint endlos zu sein und wenig konstruktiv. Die Inhalte der Spiele werden von uns nach den bestehenden gesetzlichen Vorschriften geändert, so dass sie auch flächenmäßig im Handel angeboten werden können. Die Gesetzeslage in Deutschland ist eindeutig und in Ihrer Schärfe notwendig.

PC ACTION *Denken Sie nicht, dass der Branche durch zu blutige und gewaltreiche Spiele ein Bärendienst erwiesen wird? Schließlich sorgt dieses Thema seit jeher für Gesprächsstoff und Diskussionen!*
Vivendi: Definitiv ja. Die Diskussion im Vorfeld sowie die stark abweichende Gesetzeslage in den USA mit einhergehenden Spiel-Berichten über das Internet schüren ein Interesse an Verbotenem. Ein Problem, das offensichtlich nur durch entsprechende Angleichung der gesetzlichen Richtlinien sowohl in der EU als auch mit den USA zu lösen ist.

PC ACTION *Gibt es Schätzungen, wie viele Spieler unter 18 Jahren auf solche Spiele abfahren?*
Vivendi: Leider nein. Aber wie gesagt sieht gerade diese Zielgruppe nicht selten einen gewissen Reiz an Verbotenem, was dann besonders cool und attraktiv erscheint.

PC ACTION *Halten Sie es für bedenklich, aufgrund der immer realistischeren Grafik eben auch bei Gewaltdarstellung auf absoluten Realismus zu setzen?*
Vivendi: Die immer realistischere Grafik in den Spielen erfreut uns sehr, resultiert es doch meist in immer mehr spannungsgeladener Atmosphäre, einhergehend mit mehr Spielspaß. Die detaillierte Gewaltdarstellung ist dabei für uns kein Thema, da wir die bestehenden gesetzlichen Vorschriften hierfür umsetzen.



Frei ab 16, trotz spritzenden Bluts und umherfliegender Körperteile – bei Serious Sam hat man es ja „nur“ mit Außerirdischen zu tun

verhalten bringen generalisierende Erklärungsversuche keine zufrieden stellenden Erkenntnisse. Letztendlich entscheidet besonders bei hochgradig brutalen Actionspielen die persönliche Geschmacksgrenze jedes einzelnen Zockers darüber, wie viel Blut man sich zumuten möchte. Ob und in welchem Ausmaß der Konsum solcher Spiele allerdings das reale Verhalten beeinflusst, hängt wohl eher davon ab, in welchem sozialen Umfeld sich der Spieler bewegt.

Christian Sauerteig

Blutbad 2001

In diesen Spielen floss der rote Pixelsaft im vergangenen Jahr auch bei der in Deutschland problemlos erhältlichen Version. Auffallend ist, dass vor allem Strategie- und Rollenspiele scheinbar Narrenfreiheit genießen und Änderungen hier für den deutschen Markt äußerst selten vorgenommen werden müssen.

Name	Hersteller	USK-Einstufung	Genre	Test in Ausgabe
Aliens vs. Predator 2	Monolith	Ab 18 Jahren	Action	11/2001
C&C: Yuris Rache	Westwood	Ab 16 Jahren	Strategie	12/2001
Codename Outbreak	GCS	Ab 16 Jahren	Action	11/2001
Commandos 2	Pyro Studios	Ab 16 Jahren	Strategie	10/2001
Dark Age of Camelot	Mythic Int.	N. n. geprüft	Rollenspiel	12/2001
Deus Ex	Ion Storm	Ab 18 Jahren	Action	08/2001
Empire Earth	Stainless Steel	Ab 12 Jahren	Strategie	01/2002
Etherlords	Ravensburger Int.	Ab 12 Jahren	Strategie	01/2002
Everquest (inkl. Add-on)	Sony	Ab 12 Jahren	Rollenspiel	02/2001
Gothic	Piranha Int.	Ab 12 Jahren	Rollenspiel	04/2001
No One Lives Forever	Monolith	Ab 16 Jahren	Action	01/2001
Operation Flashpoint	Bohemia Int.	Ab 16 Jahren	Action	07/2001
Red Faction	Volition	Ab 18 Jahren	Action	10/2001
Return to Castle Wolfenstein	Activision	Ab 16 Jahren	Action	01/2002
Sacrifice	Shiny Ent.	Ab 12 Jahren	Strategie	01/2001
Serious Sam	Croteam	Ab 16 Jahren	Action	04/2001
Undying	Dreamwork	Ab 16 Jahren	Action	03/2001
Wizardry 8	Sir-Tech	N. n. geprüft	Rollenspiel	01/2002

DIE 10 BESTEN GRATISSPI



Präsentiert von Triggerzone.de

Spieler, hier seid ihr richtig! Carsten Ostermann von www.triggerzone.de und Joachim Hesse küren für Sie in jeder Ausgabe die zehn besten Gratisspiele des Monats. Alle vorgestellten Titel finden Sie spielbereit auf der Cover-CD. Also Laufwerk auf, rein mit der CD-ROM und daddeln, bis der Joystick glüht!

Intensity XS Recharge Special

Auf der Cover-CD

Genre: Action

Gerade frisch erschienen ist der 2D-Shooter *Intensity XS Recharge*. Auf der Cover-CD finden Sie eine ganz spezielle Demo-Version des Spiels, die speziell für die PC Action produziert wurde. In zweieinhalb Levels manövrieren Sie ein Raumschiff durch feindliche Angriffswellen und klauben Extras auf. Gesteuert wird mit der Maus. Programmierer Patrick Maidorn lässt sogar noch eine Vollversion für denjenigen springen, der seinen momentanen Highscore von 35.754 Punkten knackt und ihm bis zum 5. Januar als Erster eine E-Mail mit der Datei „datar.cfg" an highscores@midnightsynergy.com schickt. Wenn das kein Anreiz ist!

Info: www.midnightsynergy.com/recharge/main.htm

Skoda Fabia Cup

Auf der Cover-CD

Genre: Rennspiel

Kennen Sie noch den *VW Lupo Cup*, den wir Ihnen in Ausgabe 10/2001 präsentierten? Nun, der *Skoda Fabia Cup* ist sein eineiiger Zwillingsbruder. Weil das Autorennen so viel Spaß macht, wollen wir es Ihnen nicht vorenthalten. Auf fünf Kursen, die so illustre Namen wie „Nockenheim" oder „Manco" tragen, heizt man gegen drei Kontrahenten und versucht, die Ziellinie als Erster zu passieren. Münzen und Hammer-Symbole verpassen Ihrem sportlichen Kleinwagen in den Rubriken Beschleunigung, Reifen oder Bodenhaftung das nötige Tuning.

Info: www.skoda-auto.com

Ace Speeder

Auf der Cover-CD

Genre: Rennspiel

Neidisch auf die Nintendo-64-Jünger, die *F-Zero X* daddeln? Kein Problem, dagegen hilft *Ace Speeder*. Der freche Klon des Rennspiel-Hits liefert fünf fiktive Kurse. Wer als Erster der acht Teilnehmer die dritte Runde abschließt, gewinnt. Für den nötigen Adrenalin-Kick sorgt eine gute Steuerung, kombiniert mit ausgefallenen Streckendesigns. Ein wirklich gelungener Titel, den Rennspiel-Fans mit einem Faible für futuristische Rasereien unbedingt anspielen sollten.

Info: www.vector.co.jp/authors/VA015095

Final Soccer Challenge

Auf der Cover-CD

Genre: Sport

Drei gegen drei lautet die Devise bei *Final Soccer Challenge*. Ähnlich wie bei *Kick off* oder *Sensible Soccer* sehen Sie das Geschehen aus der Vogelperspektive. Im Wettstreit gegen einen menschlichen Mitspieler offenbart das Fußballspiel seine Stärken. Bei der grobpixeligen Bitmap-Optik sollten Sie allerdings beide Augen zudrücken. Zumindest übersichtlich ist sie aber.

Info: www.brainchilddesign.com

Quadnet

Auf der Cover-CD

Genre: Geschicklichkeit

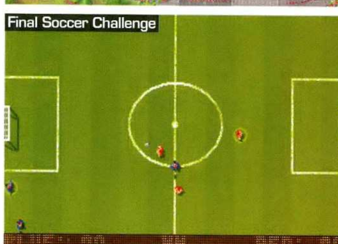
Quadnet verlangt schnelle Reaktionen und hohe Konzentration. Sie steuern einen grünen Pfeil auf einer quadratischen Gitternetzfläche, der Pfeil lässt sich in acht Richtungen bewegen. Mit dem Steuerkreuz bestimmen Sie die Schussrichtung einer mobilen Kanone. Ihr Ziel ist es, sich nicht von den Gegnerhorden kaltstellen zu lassen. Aber: Je mehr Gegner Sie zerstören, desto schneller regenerieren sich die Ziele. Hat man alle drei Schiffe verloren, wird abge-


Intensity XS Recharge Special


Skoda Fabia Cup



Ace Speeder


Final Soccer Challenge

ELE DES MONATS

rechnet – konnten Sie sich in der Highscore-Liste platzieren?

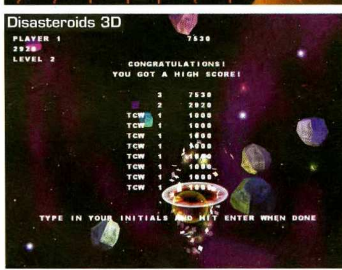
Info: www.brainchilddesign.com



Quadnet



Deadly Weaponz



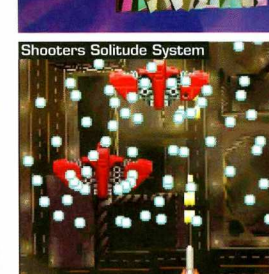
Disasteroids 3D

Zetrix



CSQ





Shooters Solitude System

Deadly Weaponz

Genre: Rennspiel

Auf der Cover-CD

Gut, einem Blick auf den Spielenamen nach zu urteilen, beherrschen Entwickler von *Deadly Weaponz* die Rechtschreibung wohl nicht perfekt. Aber von OpenGL verstehen sie was. Unterlegt von aggressiver Punk-Musik heizen Sie hier gegen nur einen einzigen Teilnehmer. Die Kurse ragen allesamt wie eine Mauer aus dem Wasser und verlangen volle Konzentration. Ein Übungs- sowie ein Meisterschaftsmodus für bis zu zwei Spieler runden den positiven Gesamteindruck ab. Let's rock!

Info: www.sseccia.com

Disasteroids 3D

Genre: Action

Auf der Cover-CD

Asteroidenalarm! Mit den Cursor-Tasten drehen Sie Ihr Raumschiff um die eigene Achse und geben Schub, während Sie versuchen, die umherfliegenden Asteroiden zu zerstören (oder sich zumindest nicht selbst anrempeln zu lassen) *Disasteroids 3D* ist unverkennbar eine Neuinterpretation des Atari-Klassikers *Asteroids* aus dem Jahre 1980, allerdings mit schönen Lichteffekten. Wer gerne Punkte jagt, sollte Probe spielen!

Info: www.lmnopc.com

Zetrix

Genre: Denkspiel

Auf der Cover-CD

Zetrix ist eine polygonale Version des Geschicklichkeitsklassikers *Tetris*. Wie im Original platzieren sie die Klötzchen möglichst lückenlos nebeneinander, um Reihen aufzulösen und Punkte zu kassieren. Ein „Enhanced Modus", der zusätzlich explosive Steine bietet, sorgt für ausreichend Knobelspaß. Könner füllen die Highscore-Liste mit ihrem Namen. Können Sie's?

Info: www.gx3d.com

CSQ

Genre: Sport

Auf der Cover-CD

CSQ klingt seltsam und ist es auch. Wie beim Squash schlagen sie abwechselnd Bälle gegen eine Wand und versuchen den Gegner mit unvorhersehbaren Richtungswechseln ins Leere laufen zu lassen. Ganz so bierernst wie in der Halle wird der Sport hier aber nicht genommen. Das komplette Geschehen wurde in die zweite Dimension verfrachtet und anstatt eines Schlägers benutzen Sie den Kopf, um den Ball an die Wand zu befördern. Vor allem zu zweit sehr kurzweilig! Übrigens stammt das Spiel von Jordan Tuzsuzov, dessen aktuelles Mehrspieler-Projekt *Free Gen* wir Ihnen in PC Action 10/2001 vorgestellt haben.

Info: http://mordred.hit.bg/index.htm

Shooters Solitude System 4

Auf der Cover-CD

Genre: Action

Schnelle Action, intelligente Gegner und nur ein Level: Das ist *Shooters Solitude System 4*. Mit einem Flugzeug gehen Sie am Himmel über Tokio auf Punktejagd. Je mehr Sie wegballern, desto größer wird Ihr Schussradius. So können Sie Boni für in Kombination weggeputzte Gegner kassieren. Wer Ballerspiele mit guter Spielbarkeit mag, liegt hier richtig.

Info: www18.big.or.jp/~hikoza

Aida Shen ist Erster Offizier des Raumschiffs Atlantis (rechts oben), mit dem der Spieler bei Unreal 2 von Planet zu Planet reist.



Schöne Aussi

Die Story

Ihr Leben als flüchtender Knacki ist vorbei. Bei *Unreal 2* übernehmen Sie exakt den gegenteiligen Part; nämlich als Sheriff, der im 24. Jahrhundert Streife fliegt. Und zwar mittels der 50 Jahre alten Raumschiff-Schrottschüssel Atlantis in einem erst kürzlich von den Erdlingen kolonisierten Sektor. Alles ist ruhig, bis es zu fürchterlichen Kämpfen zwischen sieben Außerirdischen-Rassen, den Söldnern der drei größten Firmen und den Truppen der Terraner kommt. Warum? Weil auf Planeten des Sektors mächtige Alien-Artefakte entdeckt wurden, die sich jede Partei gerne unter den Nagel reißen würde. Ihr Job als ehrenwerter Bulle gebietet es zu verhindern, dass die Findlinge in die falschen Hände geraten. Sie stecken also mitten im Schlamassel. Herzlichen Glückwunsch!

Szenarien

Im Lauf des Spiels reisen Sie per Schiff zu mehr als zehn Planeten, um dort für Recht und Ordnung zu kämpfen. Damit Ihnen nicht vor Ödnis die Augen zuklappen, sollen alle Szenarien ein charakteristisches Aussehen haben. Es warten Dschungel-Einsätze, Eiswelten, ein vulkanischer Planet namens Janus, Asteroiden, ein geheimes Forschungslabor und sehr fremdartige Umgebungen, die von unterschiedlichen Außerirdischen bewohnt werden. Wir bekamen einige wolkenkratzerähnliche, rote, sehr organisch wirkende Alien-Bauwerke und eine Art Termitenbau zu sehen. Ein Kapitel spielt unter Wasser. Bei einer Mission müssen Sie sich gar in den Schlund eines riesigen Monsters stürzen, um dem Kerlchen mal kräftig den Magen auszuräumen. Das Maul des Viehs ist im Erdboden eingelassen und erinnert stark an den Balrog aus *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*, in den Luke Skywalker und seine Kumpels von Jabbas Schergen geschubst werden sollten.

Belebte Umwelt

Schon bei *Unreal* trug die Fauna in den Außenlevels viel zur Atmosphäre bei. Die Levels im zweiten Teil sollen ebenfalls lebendig wirken. Deshalb leben auf den Planeten die unterschiedlichsten Tiere. Auf Weiden grasen Kühe. Im Dschungel schwirren Insekten herum. Manches Viehzeug dient allein als Schmuckwerk, ist also harmlos und nur hübsch anzuschauen. Etwa die Hälfte der Lebewesen sind Gegner, die Ihnen an den Kragen wollen. Nicht dazu gehören die Knochenfische, die wir auf einem Alien-Planeten in einem Aquarium erblickten.

Vielen geht's beim Thema Unreal 2 wie einem Mann, der ein Rendezvous mit einer schönen Frau hat. Er sitzt im Restaurant, die Dame will nicht aufkreuzen. Fast unerträglich scheint die Warterei bis zum Erscheinen. Harald Fränkel jettete los, um wenigstens die neuesten Infos zum lang ersehnten Ego-Shooter einzuholen.

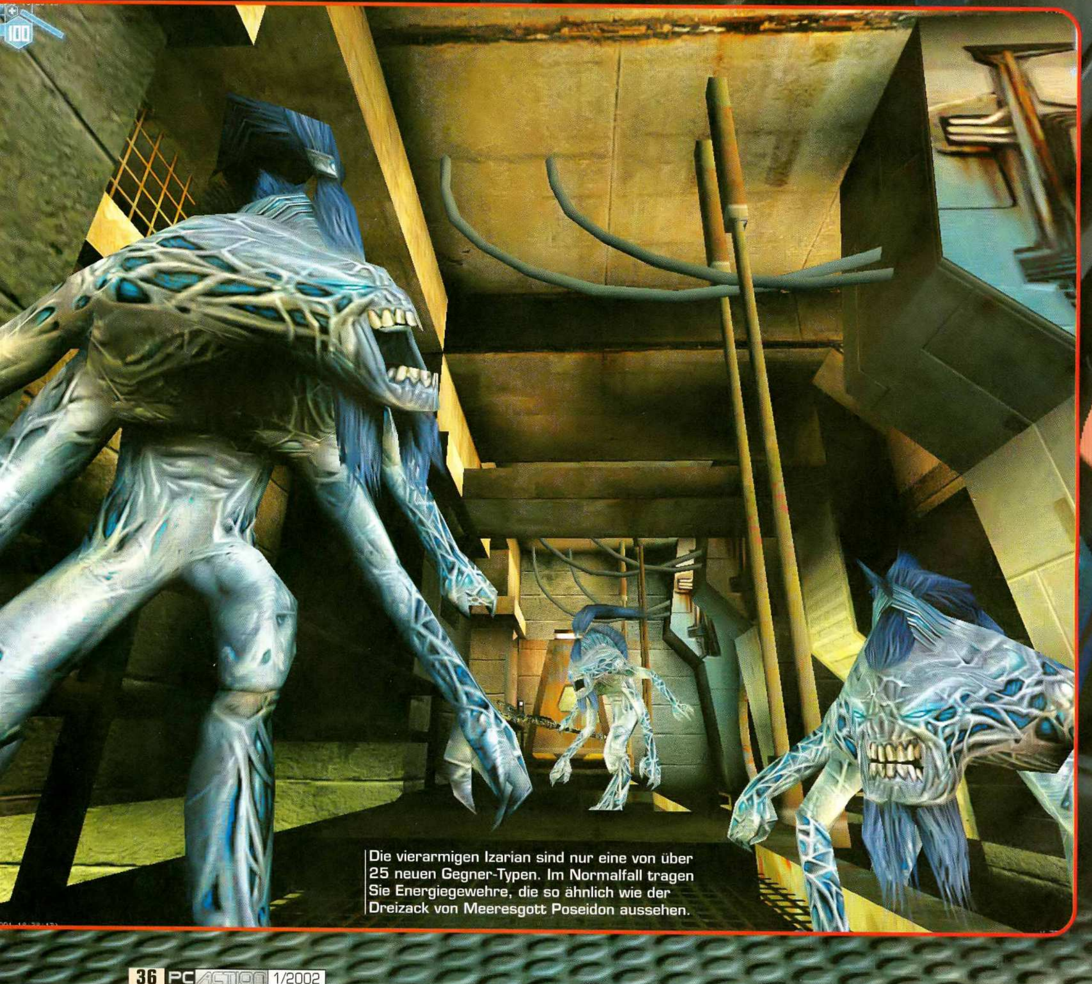
Fakten

- Unreal-Warfare-Engine
- 13 Kapitel
- 35 Levels
- 15 Waffen
- 7 Alien-Rassen
- Mehr als 25 neue Gegnertypen
- Neuer Level-Editor
- 20 Mehrspielerkarten
- Maximal 16 Spieler
- Bots

chten

Mehrspielerfreuden

Im Mehrspielermodus von *Unreal 2* dürfen Sie sich fröhlich gegenseitig beschießen (Deathmatch) oder beim berühmten Flaggenklau-Spiel Capture the Flag vergnügen. Herzstück ist eine noch namenlose, neue Variante, die teambasiert ist und strategische Elemente enthält. Die Mannschaften kämpfen um die Herrschaft von Planeten und Alien-Artefakten. Mit Letzteren lassen sich Gerätschaften produzieren, zum Beispiel Geschütztürme, Kraftfelder, Warnsensoren. Aufklärungsdrohnen und Reparatur-Roboter. Die Spieler dürfen einen Recken aus drei Klassen wählen. Die Klassen unterscheiden sich durch Geschwindigkeit, Spezialfähigkeiten, Rüstung und Feuerkraft. Angekündigt sind ferner 20 Mehrspielerkarten und computergesteuerte Gegner, so genannte Bots. Diese sind in acht Fähigkeitsstufen verfügbar. Beim Deathmatch sind die computergesteuerten Kerlchen in der Lage, Gegenstände wie Waffen oder Heilpakete nach ihrer Wichtigkeit einzustufen und in entsprechender Reihenfolge zu sammeln. Welche Waffe sie einsetzen, entscheidet die KI nicht nur nach der Durchschlagskraft, sondern auch aufgrund der Distanz. Ein starker Bot wird im Nahkampf niemals einen Raketenwerfer einsetzen und sich damit versehentlich selbst in die Luft jagen. Verletzte Bots fliehen während des Kampfes schon mal, um sich ein Heilpaket einzuwerfen und sich dann wieder ins Gefecht zu stürzen.



Die vierarmigen Izarian sind nur eine von über 25 neuen Gegner-Typen. Im Normalfall tragen Sie Energiegewehre, die so ähnlich wie der Dreizack von Meeresgott Poseidon aussehen.



Mit Opern hat die am Unterleib tätowierte Aida nichts am Hut. Sie informiert Sie vor Einsätzen und hält anschließend vom Kommandostand des Raumschiffs Atlantis aus den Kontakt zu Ihnen.

Gegner

Zu den bekannten Skaarj kommen sechs neue Hauptgegner. Die Izarian sind vierarmige Monster mit schaurig großen Gebissen. Im Meer leben die Skian, entsprechend ähneln sie großen, wabbligen Quallen. Die Drakk sind bedrohliche Robotwesen. Wie eine Kreuzung aus Spinnen und Ameisen krabbeln die Arakniden daher. Seltsam sind die N. Das ist keine Abkürzung, die heißen so bescheuert. Es handelt sich um eine transdimensionale Kollektivrasse mit Psi-Kräften. Eigentlich gibt es nur drei Exemplare der N, aber weil diese an mehreren Orten und zu mehreren Zeiten gleichzeitig aufpoppen können, sind es letztlich viele Tausend. Last but not least tauchen die Kai auf. Sie erinnern am ehesten an die typischen Area-51-Typen (die kleinen Gnome mit den Wasserköpfen, Sie wissen schon). Außerdem kriegen Sie es mit Söldnern der drei mächtigen Firmen Polaris, Isanagi und Praxis zu tun. Für Letztere kämpfen nett anzuschauende Amazonen.

Künstliche Intelligenz

Die KI sorgt dafür, dass Feinde im Kampf Deckung suchen, falls vorhanden. Sie sind ferner in der Lage, im Team zu arbeiten.

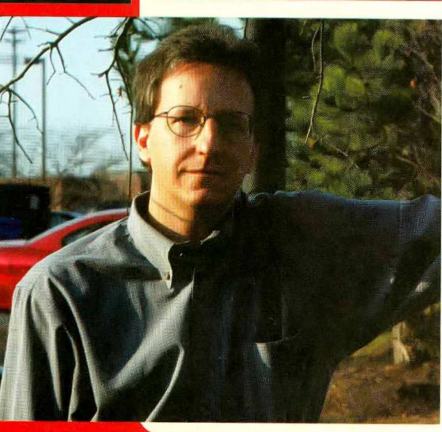
Missionen

„Wir wollen eine Vielfalt an Erfahrungen liefern", sagt Chef-Designer Mike Verdu. „Etliche Ego-Shooter werden schnell eintönig, weil sich alles wiederholt. Am Ende quält sich der Spieler nur noch bis zum Abspann durch. Wir möchten mehr bieten." So rettet Ihr Held während der Missionen unter anderem Geiseln, eskortiert Zivilisten, greift an der Seite von Verbündeten Gebäude an oder muss schleichend und unbemerkt in eine Basis eindringen, um Dokumente zu stehlen. Es sind ferner etliche Old-School-Levels geplant. Übersetzt heißt das: „Pump alles weg, was nicht bei drei auf den Bäumen ist".

Kommandeurs-Job

Bei manchen Levels befehligen Sie ein Squad, das aus bis zu fünf Kollegen besteht. So muss der Spieler bei einer Mission eine Basis vor angreifenden Izarian schützen. Weil er nicht überall gleichzeitig sein kann, schickt er zum Beispiel zwei Kollegen zur Hintertür, platziert einen dritten als Scharfschützen auf dem Dach und nimmt sich mit dem verbleibenden Duo den Hauptzugang vor.

Nachgehakt: Ist Unreal 2 konkurrenzlos gut?



Wir plauderten mit Michael A. Verdu, dem Studioleiter und Chef-designer der Legend Entertainment Company. Wie sich herausstellte, ist er ein echter Zocker, der sogar den Werken der Konkurrenz entgegenfiebert.

PC ACTION: Provokativ gefragt, wer braucht euren Mehrspielermodus, wo doch auch ein zweiter Teil von *Unreal Tournament 2* erscheinen soll?

Mike Verdu: Leute, die *Unreal 2* oder *UT 2* kaufen, haben sicher bestimmte Gründe. Sie sollten sich aber nicht abhalten lassen, auch jeweils das andere zu „erfahren". Hey, *UT 2* hat auch einen Einzelspielermodus! Und *Unreal 2* einen Mehrspielermodus. Natürlich könnte man jetzt sagen, dass sie sich Konkurrenz machen. Aber das ist nicht wirklich so. Es gibt Gründe, beide zu besitzen. *Unreal 2* liefert mit seiner erweiterten Mehrspielerkomponente ganz neue Möglichkeiten. Das klassenbasierte Teamspiel mit den strategischen Elementen ist neu und besitzt eine Tiefe, die man in anderen Produkten nie gesehen hat. *UT 2* dagegen hat eine Menge unterschiedlicher Modi, „fühlt" sich ganz anders an und wird sicher ebenfalls großartig.

PC ACTION: Lass uns über das Thema Konkurrenz sprechen. Es gibt ja eine Menge davon. Habt ihr Angst vor *Duke Nukem Forever*?

Mike Verdu: *Duke* wird ein großartiges Spiel. Aber es ist anders als *Unreal 2*. Ob ich Angst habe? Nein, es ist genug Raum für beide Produkte. Unsere Technologie wird im Vergleich frischer und neuer aussehen, also stehen wir diesbezüglich prima da. Trotzdem: 3D Realms machen klasse Spiele. Ich freu mich drauf, *Duke Nukem* zu zocken.

PC ACTION: Wie sieht's mit *Halo* aus? Ich spreche natürlich von der PC-Version.

Angriff auf eine Basis: Sie dürfen im Einzelspielermodus bis zu fünf Kollegen innerhalb eines Squads befehligen und nehmen natürlich auch selbst am Kampfgeschehen teil.

Aufbaustrategie

In einigen wenigen Missionen dürfen Sie – ähnlich wie bei einem Echtzeitstrategiespiel – Stützpunkte mit Geschütztürmen und Kraftfeldern ausbauen und sogar zusätzliche Einheiten wie Reparaturroboter fabrizieren. Ehe harte Actionfans jetzt eitrige Pusteln kriegen, weil Sie auf derlei Schnickschnack keinen Bock haben, sei Folgendes gesagt: Damit's nicht zu kompliziert wird, stehen immer nur wenige Optionen gleichzeitig zur Verfügung – anders als im Mehrspielermodus, wo bei einer Teamplayer-Variante komplexere Aufgaben zu bewältigen sind (vgl. Kasten „Mehrspielerfreuden")

Terraner-Waffen

15 Ruhestifter warten auf den Spieler, wobei die Macher Wert darauf legen, dass eine gute Balance zwischen typisch menschlichen und ungewöhnlichen Wummen gegeben ist. Die Terraner kämpfen mit Pistolen, Schrotflinten, MGs, Raketenwerfer und Scharfschützengewehren. Neu sind der Flammenwerfer und ein Granatwerfer, der unterschiedliche Munition verfeuert: Splittergranaten, Giftgaskapseln, Brandbomben, Granaten mit Zeitzünder, Rauchgranaten und EMP-Geschosse, mit denen sich elektronische Geräte vorübergehend lahm legen lassen. So stören Letztere zum Beispiel die Funkgeräte von angreifenden Feinden, wodurch es mit deren Teamarbeit Essig ist.

Alien-Waffen

Später nutzt der Held auch das Arsenal von Außerirdischen. Die Takkra entlässt einen Schwarm von Jäger- oder Killer-Drohnen an die Luft. Diese attackieren wahlweise den Gegner oder formieren sich als Schild um den Spieler. Die Leech Gun spuckt so eine Art Blutegel aus, die den Feind langsamer machen und ihn aussaugen. Lecker. Ansonsten nennt Legend bislang nur noch eine psionische Kristall-Waffe, die Lebensenergie vom Gegenüber auf Sie überträgt.

Interaktion

Die Macher wollen *Half-Life*-Gefühle aufkommen lassen. Folgerichtig dürfen Sie sich auf viele geskriptete Ereignisse und Gespräche mit Nichtspielercharakteren einstellen. Auch etliche Zwischensequenzen sollen die Story vorantreiben. Wer mehr Böcke auf Action hat, kann derlei Pausen überspringen und direkt ins Gefecht starten. „*Unreal 2* ist so angelegt, dass es 60 Prozent Action und 40 Prozent Adventure und Strategie bietet. Wer will, kriegt aber auch 90 Prozent Action", verspricht Legend-Chef Mike Verdu.

Mike Verdu: Die Jungs haben noch viel daran zu arbeiten. Ich denke, dass ist keine direkte Konkurrenz, weil unser Titel deutlich früher erscheint.

PC ACTION: *Medal of Honor*?

Mike Verdu: Technisch gesehen gehört es ebenfalls zu den Titeln der nächsten Generation. Es wird sehr gut dastehen. Von der Art her, wie es zu spielen ist, gibt es ebenfalls Gründe, beide zu kaufen. Wenn du ein Zweiter-Weltkrieg-Szenario willst ... *Medal of Honor* ist völlig anders. Ich freue mich selbst, es spielen zu können. Wenn jemand auf einen Gameplay-Mix wie bei unserem Einzelspielermodus steht, auf eine Science-Fiction-Story, hat er genug Gründe, auch *Unreal 2* zu kaufen. Nochmal: Für wirklich gute Produkte gibt es einen Markt, der groß genug ist für zwei oder drei Titel gleichzeitig. Die Vergangenheit hat gezeigt: Die Angst, dass ein Spiel ein anderes „killt", ist nur berechtigt, wenn zwei in Konkurrenz treten, die von der Qualität nicht auf dem gleichen Level sind.

» Wir wollen eine großartige Story innerhalb eines Ego-Shooters erzählen. «



Michael A. Verdu, Legend Entertainment Company, Chefdesigner

Wegen ihrer leichten Panzerung sind terranische Marines verletzbarer, aber schnell. Dieser Soldat hält Ausschau nach dem Feind. Die Gräser an der Uferböschung wiegen sich im Wind.

Wie werde ich Level-Designer für Unreal 2?



Matthias Worch (25), ursprünglich aus Essen, ist Level-Designer, sogar in gehobener Position. Wie kommt man als Deutscher an einen solchen Traumjob? Wir sprechen ja nicht von einer Multimedia-Anwendung, die später bei Aldi für 19,99 Mark auf dem Wühltisch nahe der Kasse herumliegt, sondern von *Unreal 2* …

PC Action: Du lebst in den USA und arbeitest bei einem derart wichtigen Projekt mit. Wie ist es dazu gekommen?

Matthias Worch: Ich habe mich seit Ewigkeiten mit Game-Design beschäftigt. Wenn man irgendwas auf dem Computer machen konnte, hab ich's versucht. Auf dem Amiga gab's zum Beispiel ein 3D-Construction-Set, mit dem man Spiele machen konnte. Als „Dumm"* herauskam, der erste Ego-Shooter, den man verändern konnte, habe ich mich darauf gestürzt, Levels gemacht und im Internet zum Download bereitgestellt. So sind die Leute auf mich aufmerksam geworden.

PC Action: Bist du direkt nach der Schule in die USA? Oder hast du einschlägige Berufserfahrung, zum Beispiel als Informatiker?

Matthias Worch: Ich hab Abitur gemacht und dann ein Studium begonnen. Deutsch und Biologie, also was völlig anderes. Als das Angebot kam, mein Hobby zum Beruf zu machen, musste ich eine Entscheidung treffen. Ich brach das Studium ab. Es hat sich bezahlt gemacht.

PC Action: Was würdest du Lesern raten, die dir nacheifern wollen?

Matthias Worch: So gut wie keine Firma schaut sich den Schulabschluss oder sonst was an. Die gucken auf das, was du in Sachen Spiele gemacht hast. Wer einen Job als Designer will, sollte Levels zu aktuellen 3D-Shootern designen und diese ins Internet stellen. Dadurch wird man nicht berühmt, aber man kennt deinen Namen. Er wird auf BluesNews und anderen wichtigen Seiten erwähnt. Leute, die bestimmte Kräfte suchen, finden dich dann. Man sollte ein Portfolio besitzen, zum Beispiel *Counter-Strike*-Levels. Sagen können: Die haben so und so viele Spieler gezockt, die war auf der und der Heft-CD drauf und so weiter.

* indiziert, Titel von der Redaktion geändert

Charaktere

Neben Ihrem Alten Ego gibt es drei weitere Hauptcharaktere. Die treffen Sie immer wieder zwischen den Missionen an Bord der Atlantis. Aida ist der Erste Offizier. Sie überwacht, was im Sektor geschieht, bereitet den Recken anhand von 3D-Hologrammen auf seinen nächsten Auftrag vor und gibt während der Mission per Funk Tipps. Schiffstechniker Isaak drückt Ihnen Waffen und Ausrüstung in die Patschehändchen. Ne'Ban ist der Pilot und fliegt das Schiff von Planet zu Planet.

Gespräche

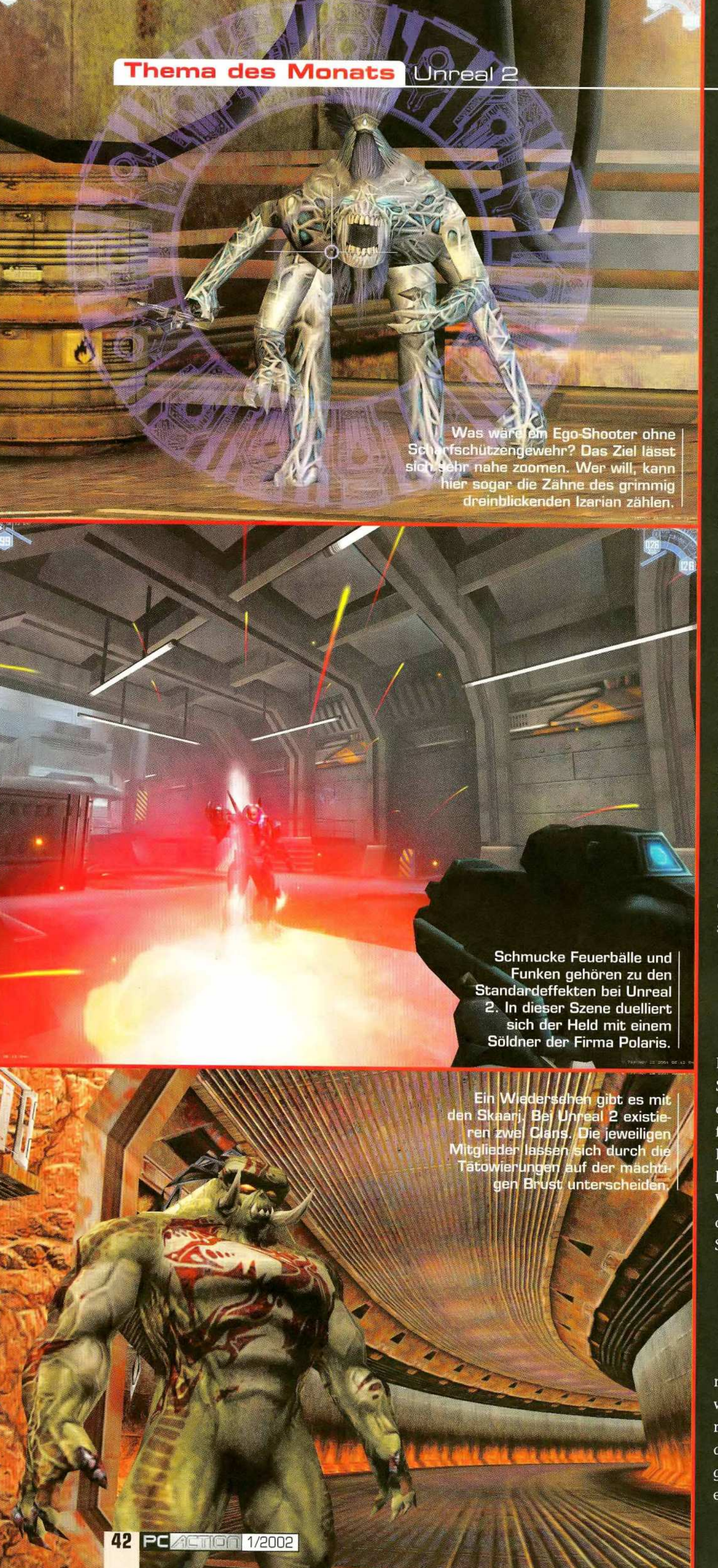
Wer will, kann auf der Atlantis immer wieder mit der Crew sprechen und so noch mehr von der Story in sich aufsaugen – per Multiple Choice und fast wie bei einem Adventure. Wer sich anstrengt, kriegt ja vielleicht sogar Aida rum? Wer weiß, ob da nicht eine Love-Story drin ist? Na ja, sicher ist wenigstens, dass Sie sich ein Haustier halten dürfen. Immerhin etwas zum Schmusen. Die Haustier-Idee stammt von Matthias Worch, einem Deutschen (vgl. Kasten „Wie werde ich Level-Designer für *Unreal 2*?"). Er ist an allen Levels beteiligt. Die Hauptarbeit und sein Herzblut steckte er jedoch in die Atlantis. Deren Kabine lässt sich übrigens mit gefundenen Souvenirs ausschmücken und wohnlicher machen. Fehlt eigentlich nur noch ein Golfplatz zur Entspannung.

Artefakte

Die Alien-Artefakte, die Sie im Lauf des Abenteuers finden, haben außergewöhnliche Kräfte und fungieren als Power-ups. Die Figur des Spielers kann zum Beispiel schneller rennen, regeneriert Lebensenergie, verkraftet mehr Schaden oder macht sich sogar für begrenzte Zeit unsichtbar.

Menschen-Models

Die Models sind unglaublich detailliert. Haare wehen im Wind, die Augen bewegen sich, Gesichtsanimationen drücken Gefühle aus. Jeder Marine sieht anders aus. Es gibt fünf Skins, acht Gesichter, Versionen mit Helm, Versionen ohne Helm, usw. Daraus lassen sich Hunderte von Kombinationen bauen. Außerdem unterscheiden sich die Soldaten durch drei Rüstungsklassen. Entsprechend mächtig sieht der schwere Marine dann auch aus. Nebenbei erwähnt: Dieser Kraftprotz ist zwar langsam, kann aber zum Beispiel einen Raketenwerfer mit nur einer Hand abfeuern.



Was wäre ein Ego-Shooter ohne Scharfschützengewehr? Das Ziel lässt sich sehr nahe zoomen. Wer will, kann hier sogar die Zähne des grimmig dreinblickenden Izarian zählen.

Schmucke Feuerbälle und Funken gehören zu den Standardeffekten bei Unreal 2. In dieser Szene duelliert sich der Held mit einem Söldner der Firma Polaris.

Ein Wiedersehen gibt es mit den Skaarj. Bei Unreal 2 existieren zwei Clans. Die jeweiligen Mitglieder lassen sich durch die Tätowierungen auf der mächtigen Brust unterscheiden.

Animationen

Legend nutzt zwar die neueste Grafik-Technik der Firma Epic, ändert diese aber stellenweise für ihre Bedürfnisse leicht ab. „Wir haben eine eigene Skelett-Animation", erläutert Firmenoberhaupt Verdu. Einer seiner Kollegen führt das anhand der Köpfe vor, die beweglichen Zielen folgen. Der Schädel dreht sich superrealistisch, falls nötig, wie bei einem Tennis-Zuschauer hin und her, hin und her, hin und her ... Die Laufbewegungen selbst haben uns noch nicht wirklich begeistert. Manchmal bewegen sich die Gesellen doch recht steif. Wenn Sie über den Jordan wandern, fallen sie um wie Reissäcke – aber das Feintuning ist selbstverständlich bei weitem nicht abgeschlossen.

Lippensynchron

Bei *Unreal 2* sprechen alle Charaktere lippensynchron. Das ist auch für die deutsche Version kein Problem. Laut Designer Worch ist das Animationssystem „prozedural". Das heißt: „Wir wandeln die Sprachsamples der Sprecher mittels eines Tools um. Das Spiel nutzt sie dann automatisch, um die Lippen entsprechend zu formen." Matthias hat das bereits getestet, anhand des Films *Das Leben des Brian*. „Ich ließ die Worte ‚Setz dich, nimm dir 'nen Keks. du Arsch!' durchlaufen und Aida konnte das dann sagen." Prima. Wir hoffen nur, die Jungs vergessen nicht, den Spruch wieder rauszunehmen. Derlei Worte schicken sich nicht für eine Dame.

Alien-Models

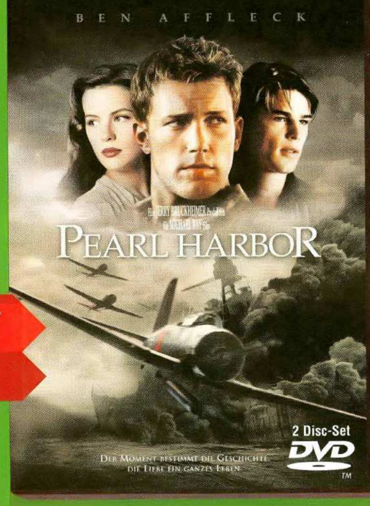
Auch alle Außerirdischen existieren in der Fassung „leicht", „mittel" und „schwer". Die Skaarj sehen schon ohne Rüstung so massig aus, dass selbst ein Arnold Schwarzenegger in Bestform vor Neid einen Herzanfall erleiden würde. In voller Montur sieht man vor lauter Skaarj kaum mehr etwas von der Umgebung. Kein Wunder, dass die Entwickler von den „Big Daddys" sprechen und stolz auf die eindrucksvollen Stacheln auf den Schulterpanzern hinweisen.

Polygonflut

In *Unreal 2* bekommen Sie bei den Charakteren zehnmal so viele grafische Bauteile zu sehen wie noch bei *Unreal Tournament*. Hauptcharaktere bestehen aus rund 5.000 Polygonen, Gegner aus 1.000 bis 3.000. Die Detailliertheit der Umgebungsgrafik hat sich um den Faktor 100 (!) erhöht.

Große Action, große Gefühle, große Stars: Amazon.de





DM 59,99*
EUR 30,67

ab 6.12.01



Doppel-DVD (auch auf VHS erhältlich)

Pearl Harbor

„Pearl Harbor", der weltweit erfolgreichste Film des Jahres, erscheint rechtzeitig zu Weihnachten auf Video und DVD. Die Doppel-DVD zu Jerry Bruckheimers spektakulärem Actiondrama bietet unter anderem das Faith Hill Musikvideo „There you'll be" und ein umfangreiches Making Of: mit Blick hinter die Kulissen, Interviews mit Produzent, Regisseur und den Hauptdarstellern, Entstehung der pyrotechnischen Effekte, Koordination der Flug-Stunts und vielem mehr.

*Preise verstehen sich zzgl. Versandkosten. Bestellungen über DM 89,– sind versandkostenfrei.

Bücher | Musik | **DVD** | Video | Elektronik & Foto | Software | Games | Geschenke

Deutschlands größtes Online-Warenhaus für DVDs hat für jeden Geschmack genau den richtigen Film. Bei Amazon.de können Sie nach Herzenslust in dem unglaublichen Sortiment von insgesamt 4.000 DVDs stöbern. Ausführliche Beschreibungen, Rezensionen und detailgenaue Beschreibungen der Special Features bei DVDs erleichtern Ihnen die Wahl.

→ **Jetzt bestellen unter www.amazon.de/dvd**
www.amazon.de/video

amazon.de



Selbstverständlich können Sie sich bei Unreal 2 wieder mit Freunden im Deathmatch bekriegen. Es gibt aber auch Capture the Flag und einen ganz neuen Modus.

Texturen

Die Macher von *Unreal 2* nutzen eine Texturauflösung von 512x512. Das ist eine ganze Menge, wenn man bedenkt, dass die brillanten Oberflächenstrukturen von *Return to Castle Wolfenstein* gerade mal den heutzutage üblichen Standardwert 256x256 haben.

Spezialeffekte

Partikeleffekte gaukeln dem Auge vor, dass es auf dem Monitor tatsächlich fließendes Wasser und zerberstendes Glas sieht. Zwei besonders eindrucksvolle Aha-Erlebnisse bescherten uns die Entwickler bei der Präsentation mit Waffen. Wer beispielsweise einen Raketenwerfer abfeuert, während es schneit, wird erkennen, dass die Flocken kurz seitlich wegstoben. Ein ähnlicher Effekt ist bei Rauch zu sehen. Schießen Sie mit dem Flammenwerfer auf eine Metallsäule, teilt sich die Feuerzunge realistisch.

Sound

Im Kampfgeschehen ertönt fetzige Musik, die sehr gut zur Action passt. Die Waffensounds klingen satt. Es gehört aber auch zum guten Ton, unterschwellig etwas für die Atmosphäre zu tun. Während Sie beispielsweise durch einen Dschungel stürmen, um Kolonisten zu retten, ertönen schon aus der Ferne Mark erschütternde Schreie, die Ihnen sagen: Hui, den Typen geht's nicht allzu prächtig, jetzt muss es schnell gehen. Wenn Sie ein Squad befehligen, teilen die Kollegen per Funk mit, was sie gerade tun. „Bin in Position! Hintertür ist gesichert!", knistert es aus den Lautsprechern. Und kurze Zeit später, als die Angreifer aus der Dunkelheit brechen: „Kontakt!". Das macht die Sache enorm dynamisch.

Legend? Können die was?

Unreal wurde seinerzeit bekanntlich von Epic produziert. Wem jetzt die Firma Legend Entertainment nichts sagt und wer sich vor Sorge um die Qualität die Fußnägel abkaut, der sei beruhigt: Die Spieleschmiede in Washington begann mit Adventures und sattelte um, als dieses Genre an Beliebtheit verlor. Sie knüpfte Kontakte zu Epic, produzierte zunächst die *Unreal*-Zusatz-CD *Return to Na Pali* und dann den hervorragenden Fantasy-Shooter *Wheel of Time*.

Kinoqualität?

„Wir haben dank unserer Adventure-Zeit viel Erfahrung in Sachen Story. Dazu holten wir uns jetzt die Technik ins Haus", sagt Legend-Chef Verdu. Gemeint ist die Grafik-Engine mit dem Arbeitstitel *Unreal Warfare*. „Ein Spiel mit einer Engine zu machen, die sich noch in der Entwicklung befindet, ist brutal. Aber dafür wird das Ergebnis geil. *Unreal 2* soll die Spieler aus den Socken hauen und das verdammt coolste Produkt werden, das sie je gezockt haben." Hey, das wollen wir hoffen, Mike!

Harald Fränkel

Unreal 2

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Legend Entertainment
Fertig zu:	75%
Erscheint:	2. Quartal 2002
Vergleichbar:	Unreal
Internet:	www.unreal2.com

Kommentar

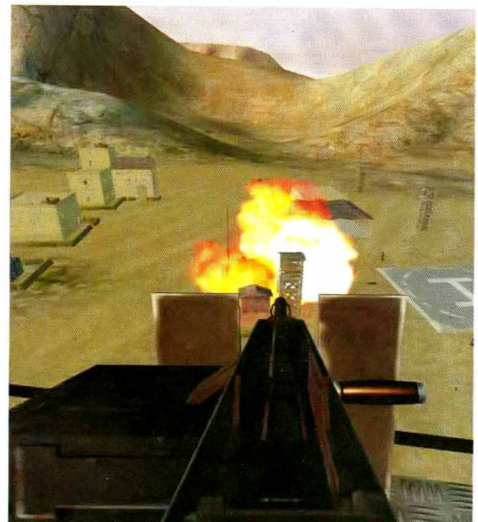
Harald Fränkel

» Legend-Chef Verdu findet's zwar nicht so prall, dass Unreal 2 momentan oft auf seine brillante Technik reduziert wird, ohne das Gameplay im Auge zu behalten – aber was soll ich armes Redakteursschwein machen? Das Spiel sieht nun mal verflixt gut aus. Besonders angetan haben's mir die Alien-Bauwerke und die detaillierten Charaktere. Aida, heirate mich! Zur Not nehm' ich auch einen schwer gepanzerten Skaarj. Die spielerischen Ideen klingen hervorragend – wenngleich ich mich frage, ob dem klassischen Ego-Shooter-Fan überhaupt nach den taktischen Elementen dürstet. Bislang sind noch zu wenige Missionen spielbar, als dass ein Urteil möglich wäre. Der Ersteindruck ist aber hervorragend und die Glückshormone dürfen schon mal Freudensprünge üben, auch wenn ich an einer pünktlichen Veröffentlichung zweifle. «

Aufbruch-stimmung

Fakten
- Fortsetzung von *Project I.G.I.*
- Speicherfunktion
- Mehrspielermodus
- 3 Kampagnen
- 20 Levels
- 20 Waffen und Apparate
- 3 Schwierigkeitsgrade

David Jones knackt ein Schloss: Gleich ist es geschafft, wie der Zeitbalken anzeigt.



Was, bei Soldier of Fortune 2 gibt es Hubschrauber mit stationären Geschossen? Bei I.G.I. jetzt aber auch. Ätsch!

Weihnachten steht vor der Tür. Rechtzeitig zum Fest haben uns die Entwickler von I.G.I. ihr Geschenk an die Spielewelt und eine lange Wunschliste für die finale Version präsentiert.

David Jones ist zurück. Der ehemalige SAS-Top-Soldat lässt erneut die Waffen sprechen. Im Sommer heißt es wieder „I'm going in!", zu Deutsch: Ich gehe rein! Die geheime US-Militär-Organisation I.G.I. entsendet Sie diesmal in Krisengebiete in China, Russland und Libyen. Ihre Ausrüstung stellt Ihr Auftraggeber, der Rest liegt allein in Ihren Händen. Klingt nach einem heißen Sommer, oder? Werden Sie dem Superverbrecher das Handwerk legen können, der mit einem Killer-Satelliten die Welt aus den Angeln heben will?



Auf CD-ROM

Die neuen Levels
Direkt aus London: Die ersten bewegten Bilder aus dem zweiten Teil von Project I.G.I.
IGI 2.mpg

Von vorne? Nö!

Die Baldriantropfen dürfen Sie voraussichtlich aber trotzdem in der Hausapotheke ste-



Die Brücke liegt in Trümmern: Über die Schlucht kommt jetzt kein Transporter mehr. Genug Zeit, den Konvoi zu zerlegen.



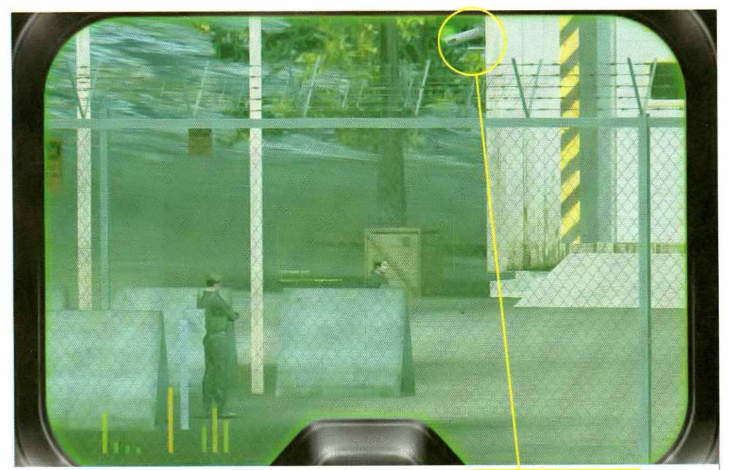
Auf Messers Schneide: Anschleichen und Maul halten. Entdeckt man Sie zu früh, scheitert die Mission. Also: Ruhe bewahren!

hen lassen. An der Wand zerschmetterte Computermäuse und Tastaturen mit Bissspuren gehören ab sofort der Vergangenheit an, zumindest sofern es nach dem Willen der Entwickler geht. „Viele Spieler waren vom Vorgänger *Project I.G.I.* frustriert", erläutert David Solari vom neuen Publisher Codemasters. „Mich eingeschlossen." In *Covert Strike* sollen Sie jederzeit die Möglichkeit bekommen, den Spielstand zu sichern. Damit es nicht darauf rausläuft, dass Sie in Ihrer Versagensangst vor jeder Ecke, jedem Schuss und jedem neuen Gegner das Optionsmenü aufsuchen, haben sich die Entwickler einen sinnvollen Mittelweg ausgedacht: Ähnlich wie beim Türenöffnen im Spiel brauchen Sie etwas Zeit, um zu speichern. Es wird also ein Zeitbalken eingeblendet und der Spielstand gilt erst als sicher, wenn der Balken voll ist. Eine begrüßenswerte Idee, wie wir finden.

Mehr

Die zweite große Neuerung soll die Grafik werden. „Mehr Animationen, mehr Details", verspricht Solari. Hoffen wir das Beste, denn bisher sieht die Optik ehrlich gesagt noch genauso aus wie bei Teil 1. Doch das ist ja nicht unbedingt ein Manko, denn die ehemalige Flugsimulations-Engine hat es immer noch drauf, mit flüssigen Scharfschützenzooms aus großen Entfernungen zu verblüffen. Schwimmen kann der Held jetzt übrigens auch! Die künstliche Intelligenz Ihrer Gegner orientiert sich in Zukunft verstärkt an alten *Half-Life*-Tugenden. Das bedeutet: Sie kämpfen gegen gut organisierte Teams, die ihre Kumpels nie im Kugelhagel stehen lassen. In Teams dürfen Sie erstmals wohl auch im angekündigten Mehrspielermodus gegeneinander antreten. Zwei grundlegend verschiedene Arten von Missionen soll es dabei geben: Angriff und Verteidigung. Also entweder in eine Basis eindringen und Geiseln retten oder ein Gebiet sichern und beispielsweise Bomben entschärfen. Wer von den Mitspielern länger überlebt, hat in der nächsten Runde mehr Geld, um dicke Wummen einzukaufen. Falls Sie vor dem nächsten Sommerurlaub auch noch ein paar Euros überhaben, sollten Sie *I.G.I. 2: Covert Strike* im Auge behalten!

Joachim Hesse



Gute Nacht: Aus der Distanz enttarnen Sie Wächter und lästige Überwachungskameras.

I.G.I. 2: Covert Strike

Genre:	Taktik-Shooter
Hersteller:	Innerloop/Codemasters
Fertig zu:	50%
Erscheint:	2. Quartal 2002
Vergleichbar:	Operation Flashpoint
Internet:	www.codemasters.de/igi2

Kommentar – Joachim Hesse

» I.G.I.-Held Jones könnte zum James Bond unter den Taktik-Shootern werden. Charme und Geschick dazu scheint er jedenfalls zu haben. Mit dem hinzugekommenen Mehrspielermodus und den übrigen Neuerungen ist I.G.I. 2 auf dem besten Weg, zu einer optimal spielbaren Version des Vorgängers zu werden. Ob das allerdings reicht, um Counter-Strike, Operation Flashpoint oder Ghost Recon das Wasser abzugraben? «

KALT WIE STAHL

Die meisten Schlipsträger verdienen ihr Geld, indem sie die Zeit hinterm Schreibtisch totschlagen, einige jedoch machen lieber Leute kalt. Raten Sie mal, zu welcher Sorte Hitman gehört! Wir haben für Sie die Erfinder des Spiels in Kopenhagen besucht.

Rauch gefährdet die Gesundheit: Vor allem, wenn er aus der Mündung einer Pistole stammt.

Fakten

- 20 Levels
- 52 Charaktere
- Ca. 15-mal mehr Polygone als der Vorgänger
- Voraussichtlich 6 neue Waffen
- Ego- und Verfolgerperspektive wählbar
- Trainingslevel

Diese Lobby zeigt schon einmal die architektonischen Meisterwerke des Spiels: Die Texturen sind allerdings noch in Arbeit, wie man am Rundbogen sieht.

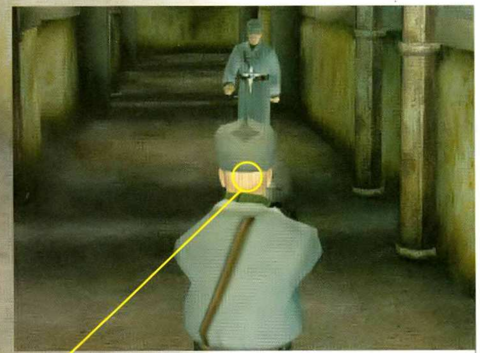
Die Mittagssonne taucht die Stadt in freundliches Licht. Ein Mann im dunklen Anzug und Glatze kommt um die Ecke. Zielsicher geht er auf einen Hauseingang am Ende der Straße zu. In seiner Hand wiegt sich ein unscheinbarer Aktenkoffer. Im Gebäude versichert er sich noch einmal, dass ihm niemand gefolgt ist. Der Koffer schnappt auf. Geübte Hände schrauben gewandt das Scharfschützengewehr zusammen: Die Jagd beginnt!

Jäger und Gejagter

„Im zweiten Teil wird alles besser." Das ist normal das, was die Hersteller über eine Fortsetzung erzählen. IO Interactive macht da keine Ausnahme. Die Dänen haben sich durch Internetforen, Hunderte von E-Mails und Berge von Fanpost mit Verbesserungsvorschlägen gekämpft und sind inzwischen davon überzeugt, die bestmögliche Berufskiller-Simulation am Start zu haben. *Silent Assassin* (lautloser Mörder) lautet der aktuelle Untertitel für *Hitman 2*. Ein Name, der Programm ist. Unerkannt bleiben zählt zu den Hauptaufgaben des Spielers. Leider ist das auch etwas, das diesmal nicht 100-prozentig gelingen kann. Der Hitman steht nämlich selbst auf der Abschussliste. Der Liste eines russischen „Kollegen".

Harte Bandagen

„Wer kam nur auf die Idee, am Anfang des Spiels einen Bus voller Nonnen verunglücken zu lassen?" Marcus Behrens vom Publisher Eidos blickt sich fragend um. Die versammelten Entwickler schauen sich grinsend an und zeigen nach kurzem Zögern geschlossen auf einen Mann, dessen Namen wir zu seinem eigenen Schutz verschweigen wollen. Ja, *Hitman 2* wird mit Sicherheit ein Spiel der härteren Gangart. „In jeder Mission muss jemand sterben", berichtet Thor Frølich, der sich auf seiner Visitenkarte als „Ninja Extraordinaire" ausweist, in



In den Katakomben von St. Petersburg: Na, erkennen Sie den Barcode am Hinterkopf des vorderen Typen? Das ist doch ...



Genau: Das ist Hitman in einer seiner schmucken Verkleidungen. Ein Profikiller achtet eben auf gepflegte Garderobe.

OBEN: Mit Turban, Sonnenbrille und Klavierdraht bewaffnet, nähert sich Hitman einer Wache. Ruhe sanft!

LINKS: Stacheldraht und Barrikaden haben noch nie die Kugel aus einem Scharfschützengewehr aufhalten können.

Wirklichkeit aber mit Grafik- und Leveldesign betraut ist. Und er hat Recht, denn in jedem Level gilt es, eine Zielperson aus dem Weg zu räumen. Wie Sie den schmutzigen Job erledigen, hängt allerdings von Ihrer ganz persönlichen Einstellung ab: Es gibt immer mehrere Möglichkeiten. Der Profizocker dringt tatsächlich unerkannt bis zu seinem Opfer vor und verschwindet auch genauso wieder. Wer sich ungeschickter anstellt, muss mehr ballern. Doch Obacht: Wer zum Beispiel bei einer Mission in einem indischen Hospital einen Zivilisten meuchelt, hat den Auftrag versiebt!

Auf dem Weg der Besserung

Doch was ist denn nun so neu an *Hitman 2*? Nun, in erster Linie ist es etwas leichter und umfangreicher geworden. Man kann jederzeit in den Missionen speichern, die Benutzerführung wurde (auch angesichts der Konsolenversionen) überarbeitet und es gibt zahlreiche Einsatzorte für den Schlipsträger, zum Beispiel Sizilien, Japan oder Malaysia. „Wir haben sogar eine Fototour durch St. Petersburg gemacht, um möglichst originalgetreue Texturen verwenden zu können", erzählt Frølich zufrieden. Auch die Gegner verhalten sich schlauer. Zudem zeigt eine „Attention-Leiste" dem Spieler, ob eine Person schon auf ihn aufmerksam geworden ist. Ein Rang-System offenbart am Ende jedes Levels, wie gut man gespielt hat. Je öfter Sie abspeichern, schießen, einen Level neu starten oder je weniger versteckte Boni Sie einheimsen, desto niedriger fällt die Punktzahl aus.

Geschenkt

Noch nicht abschließend entschieden aber geplant sind sechs neue Ausrüstungsgegenstände. „Wir haben auf jeden Fall Waffen, die deiner Mutter Angst machen würden", erklärt Design-Chef Janos Flösser augenzwinkernd. Gut, das neue Chloroform gehört sicher nicht zwingend dazu, aber das Arsenal ist insgesamt beeindruckend. Die Grafik überzeugt momentan noch nicht vollständig, aber das liegt in erster Linie daran, dass die meisten Spezial-Effekte erst gegen Ende integriert werden. Um zu beweisen, dass mit *Hitman 2* auf jeden Fall gerechnet werden muss, soll noch vor Weihnachten einer der neuen Levels als Demo-Version im Internet erscheinen. Frohes Fest!

Joachim Hesse



Auf CD-ROM

So spielt sich Hitman 2

Brandheiß und nur für Sie: ein erster Blick auf die neuen Hitman-Levels!

hitman2.mpg

Hitman 2: Silent Assassin

Genre:	Action
Hersteller:	IO Interactive/Eidos
Fertig zu:	65%
Erscheint:	Ende März 2002
Vergleichbar:	Dark Project 2
Internet:	www.ioi.dk

Kommentar

Joachim Hesse

» Es hat mich wirklich gefreut, diese sympathischen Verrückten, die hinter dem Spiel stecken, einmal persönlich kennen zu lernen. Wer sich mit den Dänen unterhält, stellt schnell fest, dass sie Ahnung von dem haben, was sie tun. Trotzdem wird vermutlich der eine oder andere wegen des rauen Spielprinzips wieder die Hände über dem Kopf zusammenschlagen. Hitman 2 ist wahrlich nicht jedermanns Geschmack und keinesfalls für Kinderaugen bestimmt. Wer über einen gereiften Charakter und eine gehörige Portion schwarzen Humor verfügt, darf sich voraussichtlich auf ein Abenteuer der Spitzenklasse freuen. «



SERIOUS SAM™
THE SECOND ENCOUNTER
Mehr Waffen, Mehr Monster, Mehr Sam!
PC Games
„Serious Sam: The Second Encounter tritt noch einmal ordentlich aufs Gaspedal.“ PC Games 12/01
GODGAMES
Gathering of Developers
A T2 COMPANY
CROTEAM
www.take2.de

Nimm das: Der Gegner hat sich verschanzt, doch ein Schnellfeuergewehr kennt keine Gnade.

It's cool, man!

Fakten

- Leveleditor wird mitgeliefert
- 13 Levels
- Bis zu 24 Spieler
- 7 Charakterklassen
- 36 Waffentypen
- Lithtech-Grafik-Engine

Mehr Charaktere, mehr Waffen, mehr Spiel: Kleine Brötchen werden in Kanada offensichtlich nicht gebacken. Muss Counter-Strike bald die Pole-Position in der Gunst der Spieler abgeben?

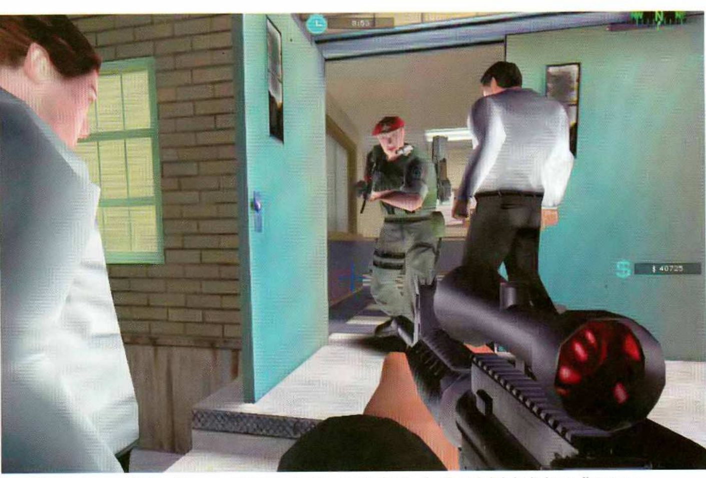


Meuterei auf der Bounty: Hier hilft nur noch ein Sanitäter oder der Leichenbeschauer.

Wer hätte das gedacht? Aus dem bellenden Hund aus Vancouver ist mittlerweile einer geworden, der richtig zubeißt. Entwickler Barking Dog kann mit seinem Taktik-Shooter *Global Operations* inzwischen ernsthaft dem Genre-Übervater *Counter-Strike* ans Bein pinkeln. Was vor ein paar Monaten noch ganz nett aussah, erreicht mittlerweile nämlich durchaus die Shooter-Spitzenklasse. Optisch auf jeden Fall. Was die stark modifizierte Lithtech-Grafikengine (*No One Lives Forever*) da auf den Monitor zaubert, braucht sich nicht zu verstecken. Doch auch, was bislang vom geplanten Spieldesign bekannt wurde, ist nicht von schlechten Eltern.

Welttournee

Bis zu 24 Spieler kämpfen in zwei Teams um die Oberhand auf einer Karte. Für jede einzelne Karte hat Barking Dog andere Skins entworfen. Sinnvoll, denn auch die Einsatzorte bieten reichlich Abwechslung. Von Irland, Spanien und Peru über Mexiko, die Antarktis, Sri Lanka, Tschetschenien und China bis hin ins exotische Kolumbien entführen die Missionen den Spieler. Kanada, das Heimatland der Entwickler, darf natürlich auch nicht fehlen. Kurzum: Brennt es irgendwo auf der Welt, sind Sie nicht weit. Das zugrunde liegende Spielprinzip lehnt sich stark an *Counter-Strike* an: Gut gegen Böse, nur ein Team kann gewinnen. Nebenbei müssen in den 5 bis 15 Minuten Spielzeit pro Runde Geiseln gerettet, Standorte verteidigt, Objekte gesprengt oder wichtige Persönlichkeiten befreit werden. Und keine Angst, ihr Menschen ohne Internetanschluss: Es darf auch alleine gegen den Computer gespielt werden!



Der Glöckner von Notre Dame, gefangen in Uganda? Egal, die Spezialeinheit haut ihn raus.

Meister aller Klassen

Weniger von *Counter-Strike* geklaut, sondern mehr bei *Team Fortress* abgeschaut ist die Idee, den Spieler aus diversen Charakterklassen seine Figur auswählen zu lassen. Sieben Wahlmöglichkeiten hat man zu Beginn einer Partie: Sanitäter, Scharfschütze, Spezialkommando, Aufklärer, MG-Schütze, Sprengstoffexperte oder Nachrichtenoffizier. Entschärft beispielsweise der Sprengstoffexperte eine Bombe, ist die Wahrscheinlichkeit, dass er nicht den falschen Draht abknipst, größer als beim Sanitäter. Eine besondere Rolle übernimmt der Nachrichtenoffizier, der sich nicht persönlich die Füße breit latscht, sondern seine Mitspieler über deren Schulterkamera beobachtet und koordiniert. Hier kommt eindeutig der kleine Stratege durch, der sich im Entwicklerteam verbirgt. Kein Wunder, schließlich waren die Kanadier auch für den 3D-Strategiestitel *Homeworld: Cataclysm* verantwortlich. Die Herren sind nun mit *Global Operations* auf dem richtigen Weg, um *Counter-Strike* vom Thron zu stoßen. Wir werden sehen. Momentan läuft bereits der Beta-Test des Spiels. Wer sich über die aktuelle Situation auf dem Laufenden halten möchte, sollte der deutschsprachigen Fanseite www.globaloperation.de regelmäßig einen Besuch abstatten. Die Betreiber verfügen über einen guten Draht zu den Entwicklern.

Joachim Hesse



Banzai! Aus dem Rauch springt Sie ein Gegner an.



Global Operations

Genre:	Mehrspieler-Shooter
Hersteller:	Barking Dog/EA Games
Fertig zu:	85 %
Erscheint:	1. Quartal 2002
Vergleichbar:	Counter-Strike
Internet:	www.globalopsgame.com

Kommentar — Joachim Hesse

» Dass Valve mit Team Fortress 2 oder Counter-Strike 2 nicht zu Potte kommt, scheint sich zu rächen. Uns Spielern kann das aber egal sein, denn Konkurrenz belebt das Geschäft. Mit Global Operations steht ein Spiel in den Startlöchern, das locker das Zeug zum Sieger im Genre Taktik-Shooter besitzt. Ich bin gespannt, ob die Entwickler das nötige Feintuning auf die Reihe bekommen und wie die Spielergemeinde den unbekannten Namen aufnehmen wird. «

Gegner tot, Aufgabe erfüllt: Pro Mission erwarten Sie eine Reihe von Zielen, die am oberen Rand Ihres Sichtfeldes mit einer Entfernungsanzeige gekennzeichnet sind.

An vorderster Front

Vorbei sind die Zeiten, als Command & Conquer nur Strategen vor den Bildschirm lockte. Mit dem Ableger Renegade dürfen nun auch Ego-Shooter-Fans zeigen, wie man – Aug' in Aug' mit dem Feind – die NOD-Bruderschaft platt macht.

Gehören Sie zu der Gattung Spieler, die voller Freude einen Trupp Soldaten per Mausklick durch ein minenverseuchtes Gelände schicken, nur weil hinter dem nächsten Hügel ein feindliches Regiment den letzten Stützpunkt Ihrer Mission verteidigt? Aber wie sieht es aus, wenn Sie nicht mehr am längeren Hebel sitzen und selbst in der ersten Reihe mitwüten müssen? Tja, falls Sie nicht genug Mumm in den Knochen haben, um sich in ein solches Wagnis zu stürzen, und Ihre Uniform lieber fleckenfrei wissen, sollten Sie jetzt aufhören zu lesen. Zählen Sie jedoch Rocky zu Ihren Vorbildern, verfügen über gewisse Rambo-Qualitäten und lieben es, mittendrin zu sein im virtuellen Schlachtgetümmel, dann haben die Westwood Studios genau das Richtige für Sie. In *Command & Conquer: Renegade* sind Sie nicht nur der Meister der taktischen Mausführung, sondern kämpfen als Elitesoldat der GDI in vorderster Linie.

Taktik erforderlich

Die Hintergrundgeschichte setzt am Strategie-Titel *Command & Conquer: Tiberian Sun* an. Die bösen Buben der Bru-

Stilles Örtchen: Eigentlich wollen wir diesen Herren bei seinem Geschäft ja nicht stören. Unglücklicherweise trägt er jedoch eine Schlüsselkarte mit sich, die wir uns unter den Nagel reißen sollten.

Die Gegend wimmelt nur so von Kontrahenten. Nachdem Sie jedoch die Säuberungsaktion vollzogen haben, erscheint ein Helikopter, der die Bevölkerung des Örtchens evakuiert.

derschaft von NOD entführten gegen Ende des Abenteuers den Wissenschaftler Doktor Mobius, um ihn zur Schaffung eines Supersoldaten zu zwingen. Klarer Fall für GDI-Agent Nick „Havoc" Parker, ein stattliches Muskelpaket der Marke Joachim Hesse (nach zweijährigem Bodybuilding und Anabolika-Behandlung). Havocs antrainierte Fleischberge sind nicht dafür da, Eindruck beim weiblichen Geschlecht zu schinden, sondern helfen Ihrem Recken vielmehr, das immense Waffenarsenal zu schleppen. 25 Wummen, zu denen Schnellfeuergewehre, futuristische Laserkanonen und ferngesteuerte Explosivladungen zählen, trägt Ihr Protagonist auf seiner Reise mit sich herum. In elf linearen Missionen zeigen Sie wahlweise in der Ich- oder Verfolgerperspektive, was einen Elite-Krieger ausmacht. Übliche Ego-Shooter-Kost à la *Serious Sam*, bei der Sie durch die Steppe schlurfen und alles blindwütig über den Haufen knallen, dürfen Sie nicht erwarten. *Renegade* erinnert eher an diverse Taktik-Shooter wie *Operation Flashpoint* und *Codename Outbreak*. Hirnarbeit ist also angesagt und die fängt bereits beim wilden Umherballern an. Damit Ihrer Feuerwaffe auch auf lange Sicht nicht die Munition ausgeht, sollten Sie tunlichst sparsam damit umgehen und vor allem die unterschiedliche Effektivität der 16 Verletzungszonen Ihrer Gegenspieler beachten. Beispielsweise reicht ein gezielter Kopfschuss, um Ihren Kontrahenten auszuschal-



Giftmüll? Nein, nur Tiberium. Richtet aber genauso viel Schaden an, zumindest bei Ihrem tapferen Recken. Achten Sie also tunlichst darauf, nicht zu lange in der Nähe des Materials zu verweilen, da sonst Ihre Gesundheit leidet.

Gemeinsames Beten: Der NOD-Soldat bewacht zwei Geiseln in einer Kirche. Zielgenau müssen Sie den Gegenspieler umnieten, um nicht unabsichtlich die Kuttenträger (Priester) zu erwischen.



Ansehnliches Waffenarsenal: Die Wummen sind meist ähnlicher Bauart und verfügen nur über das eine oder andere Extra.



Kleiner Stromschlag gefällig? Das automatische Stromgewehr versetzt Ihr Angriffsziel in einen kurzen Lähmungszustand.

ten, während eine Kugel im Bein den Gegner kaum beeinträchtigt.

Mäßige Gegner-KI

Die Missionsziele Ihrer Einzelspielerkampagne lauten hauptsächlich „Finden und/ oder Eliminieren". So müssen Sie die Hand von NOD erstürmen und das feindliche Gebäude dem Erdboden gleichmachen. Einen Vorteil verschaffen Ihnen selbst zu steuernde Fortbewegungsmittel wie Panzer und Buggys, die Sie sicherer durch das Gelände transportieren. Optisch wirkt das Machwerk aus dem Hause Westwood ein wenig fad und könnte den einen oder anderen Farbtupfer gebrauchen. Ebenso schreit die künstliche Intelligenz Ihrer Widersacher nach einer Verbesserung. Minutenlang können Sie einem Soldaten der gegnerischen Seite über die Schulter schauen, bis dieser endlich Ihre Präsenz bemerkt, sich blitzschnell umdreht und Ihnen mit einer Kugel einen Scheitel zieht. Aber noch ist ja nicht aller Tage Abend, die uns vorliegende spielbare Version ist schließlich noch im Beta-Stadium. Die Jungs und Mädels der Entwicklerschmiede haben für das Feintuning etwa zwei Monate Zeit.

Tanja Bunke

C&C: Renegade

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	Westwood Studios/Electronic Arts
Fertig zu:	80%
Erscheint:	12. Februar 2002
Vergleichbar:	Operation Flashpoint
Internet:	www.westwood.ea.com

Kommentar

Tanja Bunke

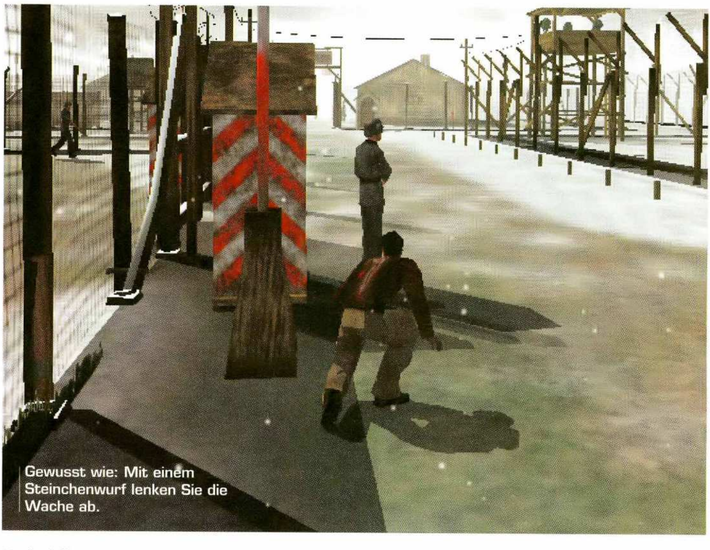
» Ich schleiche vorsichtig durch die Büsche, versuche, den NOD-Soldaten genau ins Visier zu kriegen, und drücke ab. Volltreffer. Als ich mich der Leiche nähere, kommt mir jedoch mein Mittagessen hoch. Ich hab die Geisel abgeknallt. Und schon spüre ich das Maschinengewehr meines Feindes im Nacken. Tja, wer bei Renegade die ‚Ich renn rein und brezel alles weg'-Methode anwendet, ist am Ende der Verlierer. Taktisches Geschick und einen schnellen Finger an der Maus sollten Sie bei Westwoods neuestem Baby schon mitbringen. «



Die dunklen Armeen stehen unter seinem Befehl.
Und du bestimmst sein Schicksal.
Offizielle Star Wars™ Webseite
www.starwars.com
PC CD-ROM
LucasArts Entertainment Company Presents
STAR WARS
GALACTIC BATTLEGROUNDS
LUCAS Arts
PC CD
www.electronicarts.de
www.lucasarts.com
©2001 LucasArts Entertainment Company LLC. ©2001 Lucasfilm Ltd. & TM oder ® wie angegeben. Alle Rechte vorbehalten. Mit Genehmigung verwendet. LucasArts und das LucasArts-Logo sind eingetragene Marken von Lucasfilm Ltd. Mit Genehmigung verwendet.

Psssssst!

Bloß leise jetzt. Mit den Wachen ist nicht zu spaßen. Entdeckt man Sie, enden Sie als Fischfutter. Codemasters' düsteres Kriegsgefangenen-Abenteuer ist nichts für Hitzköpfe.



Gewusst wie: Mit einem Steinchenwurf lenken Sie die Wache ab.

Ja, zugegeben: Die Hintergrundgeschichte klingt merkwürdig. Warum sollten die Nazis damals in einem Kriegsgefangenen-Lager eine auf der V2-Rakete basierende Massenvernichtungswaffe entwickeln? Und warum sollten ausgerechnet Sie danach suchen? Nun, deshalb, weil Sie Captain Lewis Stone sind und einen Geheimauftrag der englischen Regierung ausführen. Klingt nach jeder Menge Action, was?



Auf CD-ROM

Videobeitrag zum Spiel

Wir haben auf dem Codemasters-Event in London ein paar Spielszenen mitgeschnitten und ausgewertet.

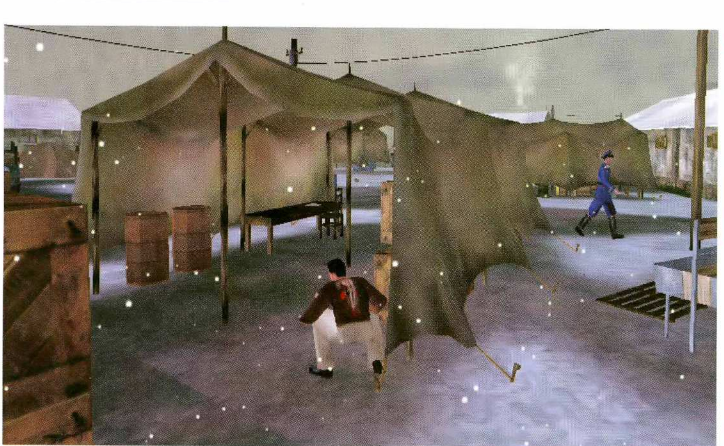
Prisoner of War.mpg

Doch falls Sie deswegen einen Ego-Shooter erwarten, liegen Sie völlig falsch. *Prisoner of War* ist ein astreines Adventure alter Schule.

Trendsetter

Gesetzt wird dabei auf das Prinzip „Angst". Je verletzbarer der eigene Charakter sei – so die Hersteller – umso mehr leide der Spieler mit ihm. „Alle bisherigen Helden hatten neun Waffen gleichzeitig im Rucksack, einen Raketenwerfer in der Hosentasche und eine Schrotflinte im Ärmel!", beschreibt Jonathan Smith von Publisher Codemasters die Situation. „Bei *Prisoner of War* ist das anders." Das merkt man auf den ersten Blick: Stone kann weder Waffen tragen noch seine Gegner angreifen. Um was es vielmehr geht, ist Zeitmanagement. Wenn Sie beispielsweise nach dem Morgenappell erst eine Stunde später wieder zum Frühsport antreten müssen, bleibt zwischendurch genug Zeit, herumzuschnüffeln. Aber Achtung: Sie werden schneller vermisst, als Ihnen lieb ist! Nur wer den Überblick bewahrt, darf später auch den Hochsicherheitstrakt des ostdeutschen Schlosses Colditz unsicher machen.

Joachim Hesse



Zeltlager: Um die Uhrzeit sollten die Gefangenen eigentlich schlafen und nicht herumschleichen.

Prisoner of War

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Wide Games/Codemasters
Fertig zu:	65%
Erscheint:	Sommer 2002
Vergleichbar:	Der Clou! 2
Internet:	www.codemasters.com/pow

Kommentar – Joachim Hesse

» Na klar, die Nazis bauen eine Rakete in einem Gefangenenlager, weil die von den alliierten Luftangriffen verschont bleiben. Dem Geschichtslehrer sollte man Prisoner of War besser nicht vorstellen. Ausnahme: Er mag Adventure-Spiele. Denn spannend scheint die Tüftelei zu werden. Mal abwarten, wie sich das Abenteuer noch entwickelt. «



Netzwerkspiel für bis zu 4 Spieler

Mehr als 300 unterschiedliche Gebäude in 40 Szenarien

Über 400 verschiedene Straßenkreuzer von 1950 bis 2006

Car Tycoon

Amerika der 50er Jahre: Das ist rotes Leder, blitzendes Chrom und deine Chance, mit eigenen Automodellen Geschichte zu schreiben. Entwerfe, produziere und vermarkte deine absoluten Traumwagen. Aber halte die Konkurrenz mit gezielter Spionage und Sabotage in Schach. Ein packendes Strategiespiel, bei dem Autokonzern-Chefs geboren werden. Oder beerdigt.

vectorcom DEVELOPMENT

www.fishtankgames.com, www.cartycoon-online.com

fishtank INTERACTIVE

Catch the best.

Published by Fishtank Interactive. Fishtank is a trademark of Ravensburger Interactive Media GmbH.

Brüderzwist und Boxenluder

Stellen Sie sich vor, Michael und Ralf Schumacher würden sich mal verhauen, statt ständig auf „Bruderherz" zu machen. Wäre lustig, oder? Schließlich brächten derlei Konflikte Salz in die Suppe. In Race Driver kriegen Sie das.



Schlüpfen Sie in die Rolle eines Rennfahrers – diesmal aber richtig: Race Driver soll die Jagd nach schnellen Rundenzeiten mit einer kinoreifen Story verbinden.

Menschen sind interessanter als Autos. So philosophiert Pete O'Donnel, Chef-Designer von *TOCA 3*, das bei uns als *DTM Race Driver* erscheinen soll. Bei der Präsentation in London gibt es zwar noch nichts Spielbares zu sehen. Doch die Ideen klingen prima. Bei *Race Driver* verkörpern Sie Newcomer Ryan McKane und scheuchen Ihre Kiste über diverse Strecken. Wer will, darf dies im Rahmen einer Hintergrundgeschichte tun. Von Beginn an locken Manager mit Angeboten. Bei späteren Erfolgen setzen Sie sich mit Abwerbungsversuchen auseinander. Spätestens, wenn's um den Titel geht, sind Konflikte mit Konkurrent Nick Landers im wahrsten Sinne des Wortes programmiert. Dann wäre da noch Ihr Bruder Donnie, der seinen Neid nicht verhehlen kann, was er in einer der Zwischensequenzen deutlich zeigt: „Wir machen das im Rennen untereinander aus", bellt er ins Mikro der Nachrichtenreporterin und stapft trotzig davon.

Liebe und Triebe?

Frauen spielen auch eine Rolle – nur welche? Designer O'Donnel zwinkert nur mit den Augen, als wir ihn fragen, ob es denn vielleicht auch eine Romanze geben werde. Fest steht, dass es „menscheln" soll: Streitigkeiten, Intrigen, Freundschaften lauten die Stichworte. Gewonnene Rennpunkte treiben die Geschichte voran. O'Donnel: „Damit es auch für schlechtere Fahrer interessant bleibt, bauen wir vom Plot unabhängige Storyfilmchen ein." Die Darsteller werden in die jeweils relevanten, originalgetreu nachgebildeten Kulissen gesetzt, zum Beispiel auch vor die Haupttribünen von Nürburg-, Hockenheim- und Norisring. Rasen dürfen Sie in 42 Autos und auf 38 Strecken (Deutsche Tourenwagenmeisterschaft, englische TOCA-Tour, australische AVESCO V8 Supercar Shell Championship).

Harald Fränkel

DTM Race Driver

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Codemasters
Fertig zu:	65%
Erscheint:	Juni 2002
Vergleichbar:	TOCA 2
Internet:	www.codemasters.de

Kommentar – Harald Fränkel

„Ich bin gespannt wie ein Bodybuilder-Bizeps: Wird Race Driver so genial, wie es die Ideen verheißen? Wenn die Story gut wird, motiviert das selbst Ab-und-zu-Rennspieler wie mich, ständig im Kreis zu fahren. Apropos fahren: Die TOCA-Macher sind erfahren – deshalb mache ich mir über die Grafik und Physik die wenigsten Sorgen."



Verdammt! Unser Konkurrent schubst uns von der Piste.

Referenzen

Welche Spiele empfiehlt die Redaktion? Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

Spiel	Hersteller
Actionspiel	
Aquanox	Massive Development
Indiziertes Spiel	Remedy
Operation Flashpoint	Bohemia Interactive
Action-Adventure	
Dark Project 2	Looking Glass
Drakan	Psygnosis
MDK 2	Bioware
Action-Rollenspiel	
Deus Ex	Ionstorm
Diablo 2	Blizzard
System Shock 2	Looking Glass
Adventure	
Bladerunner	Westwood
Flucht von Monkey Island	Lucas Arts
Grim Fandango	Lucas Arts
Aufbaustrategie	
Anno 1602	Sunflowers
Startopia	Mucky Foot
Wiggles	Innonics
Beat 'em Up	
Iron & Blood	Acclaim
Virtua Fighter 2	Sega
Virtua Fighter PC	Sega
Denkspiel	
Catan - Die erste Insel	Ravensburger
Chessmaster 8000	The Learning Company
You don't know Jack 3	Take 2 Interactive
Echtzeit-Strategie	
Battle Realms	Liquid Soft
Commandos 2	Pyro Studios
Empire Earth	Stainless Studios
Ego-Shooter	
Aliens versus Predator 2	Monolith
No One Lives Forever	Monolith
Return to Castle Wolfenstein	Gray Matter
Flipper	
Pro Pinball - Big Race USA	Empire
Pro Pinball - Fantastic Journey	Empire
Pro Pinball - Timeshock!	Empire
Flugsimulationen	
B17 - Flying Fortress	Wayward Design
Comanche 4	Novalogic
IL-2 Sturmovik	Ubi Soft
Interaktiver Film	
Die Versuchung	THQ
Tex Murphy Overseer	Eidos Interactive
The X-Files Game	Electronic Arts
Jump & Run	
Gifty	Cryo
Rayman 2	Ubi Soft
Tonic Trouble	Ubi Soft
Mehrspieler-Shooter	
Counter-Strike	Havas Interactive
Indiziertes Spiel	Activision
Unreal Tournament	GT Interactive
Rennsimulation	
Grand Prix 3	MicroProse
Rally Championship 2002	Ubi Soft
Superbike World Championship 2001	EA Sports
Rennspiel	
F1 Racing Championship	Ubi Soft
Motocross Madness 2	Microsoft
Nice 2	Magic Bytes
Rollenspiel	
Baldur's Gate 2	Bioware
Gothic	Piranha Bytes
Ultima 9	Electronic Arts
Rundenbasierende Strategie	
Alpha Centauri	Firaxis/EA
Civilization 3	Firaxis/EA
Jagged Alliance 2	Sir Tech/Topware
Sonstige Simulationen	
Black & White	Lionhead
M1 Tank Platoon 2	MicroProse
Panzer Elite	Psygnosis
Sportmanager	
Anstoss 3	Ascaron
Fußball Manager 2002	EA Sports
Kicker Fußballmanager 2	Heart-Line
Sportspiel	
FIFA 2002	EA Sports
NBA Live 2001	EA Sports
NHL 2002	EA Sports
Wirtschaftssimulation	
Die Sims	Maxis
Patrizier 2	Ascaron
Theme Park Manager	Electronic Arts

Wertungs-system

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vertraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen. Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche Highend-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold“. Dieses Markenzeichen – eine echte Kaufempfehlung – ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Auch das schlechteste Spiel des Monats zeichnen wir aus. Besondere Gurken „schmückt“ unser Award „Schrott des Monats“.



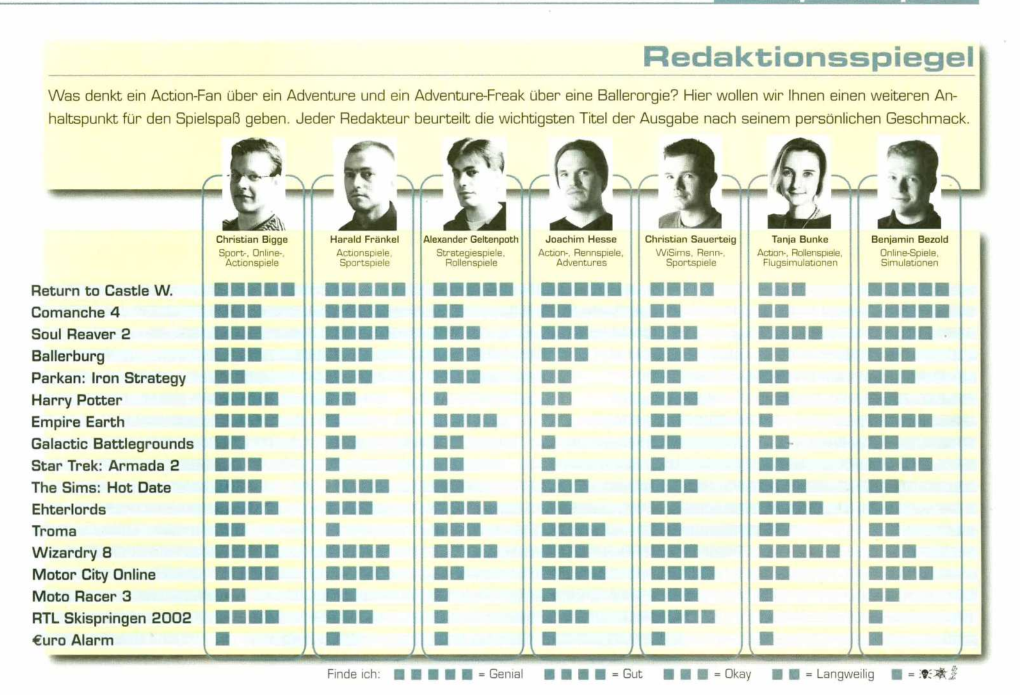
Was bedeuten die Prozentwerte?

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen?

Wert	Bedeutung
91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genre-Fans eventuell brauchbar.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.
41-50%	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
31-40%	**Schwach:** Ab hier wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich bremst.
21-30%	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern“ sind langweilig, nicht zeitgemäß und haben große Mängel.
11-20%	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
0-10%	**Indiskutabel:** So schlecht, dass es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt für den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.



	Christian Bigge Sport-, Online-, Actionspiele	Harald Fränkel Actionspiele, Sportspiele	Alexander Geltenpoth Strategiespiele, Rollenspiele	Joachim Hesse Action-, Rennspiele, Adventures	Christian Sauerteig WiSims, Renn-, Sportspiele	Tanja Bunke Action-, Rollenspiele, Flugsimulationen	Benjamin Bezold Online-Spiele, Simulationen
Return to Castle W.	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■■	■■■■	■■■	■■■■■
Comanche 4	■■■	■■■■	■■	■■	■■	■■	■■■■■
Soul Reaver 2	■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■■
Ballerburg	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■	■■	■■■
Parkan: Iron Strategy	■■	■■■	■■■	■■	■■	■■	■■■
Harry Potter	■■■■	■■	■	■■	■■■	■■	■■
Empire Earth	■■■■	■	■■■■	■■	■■	■	■■■■
Galactic Battlegrounds	■■	■■	■■	■	■■	■■	■■
Star Trek: Armada 2	■■■	■	■■	■	■	■■	■■■■
The Sims: Hot Date	■■■	■■■■	■■	■■■	■■■	■■■	■■
Ehterlords	■■■■	■■■	■■■■	■■	■■	■■■■	■■
Troma	■■	■	■■■	■■■■	■■	■■	■■
Wizardry 8	■■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■	■■■■■	■■■
Motor City Online	■■■■	■■■■	■■	■■■■	■■■■	■■	■■■■
Moto Racer 3	■■	■■	■	■	■■■	■	■■
RTL Skispringen 2002	■■■■	■■■	■	■■■	■■■■	■	■
€uro Alarm	■	■	■	■	■	■	■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ =

Testkriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte sowie die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstücke.

Grafikdarstellung

Wir begutachten die Auflösung, wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern lässt.

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win9x-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio-, MP3- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

Hier finden Sie Hinweise zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten), OpenGL (plattformunabh. Schnittstelle), Glide (für alle 3dfx-Karten). T&L = Spezialeffekt von GeForce- und Radeon-Karten

Die Mindestanforderungen laut Hersteller. Außerdem erfahren Sie gegebenenfalls, ob das Spiel auch unter Windows 2000 läuft.

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muss keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans. „1 Sp. pro CD" bedeutet, dass jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Pac Man 3D

Mindestens: P 200 MMX, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll: PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik: DirectDraw, Direct3D, Glide, T&L
Sound/Musik: DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte: Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl: 16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD
CD/HD: 1,8 GB/450-680 MB
Internet: www.mustersoft.de
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. DM 80,-
Hersteller: Mustersoft
Veröffentlichung: Dezember
USK-Altersfreigabe: Ab 16 Jahren

Spieleanteile
Action
Rätsel
Strategie
Zufall
Wirtschaft

» Fazit: ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brillant. «

Genre: Ego-Shooter
Testversion: Beta 0.95
Steuerung: Sehr gut
FFeedback: Gut
Grafik: 96%
Sound: 89%
Mehrspieler: 93%
Einzelspieler: 93 %

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.

ZICKE

B.J. Blazkowicz ist wie eine nervige Schwiegermutter. Einladung? Wozu? Der US-Agent kommt ungefragt. Und, man glaubt es kaum, er ist noch schwieriger wieder rauszuekeln, selbst wenn man okkulte Kräfte beschwört und faulige Untote oder mörderische Kampf-Tussis auf ihn hetzt.

PC ACTION GOLD

Unterschätzen Sie nie die Macht der Frauen! Bei Return to Castle Wolfenstein sind Helga von Brauns Elite-Kriegerinnen zäher als jeder Zombie.

N, ZOMBIES, ZAUBERMACHT

Fakten
- Q3-Grafik-Engine
- Sieben Kapitel
- 27 Levels
- 16 Waffen
- Stationäre Geschütze nutzbar
- 13 Gegner-Typen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Mehrspielermodus
- 8 Mehrspielerkarten

Es war einmal eine mächtige Burg im Harzgebirge. Dort lebte eine einsame Jungfer namens Helga von Braun, die keine Freunde hatte. Gesellschaft leisteten ihr lediglich ein paar steife Diener und grazile Mägde in schwarzen Latex-Ganzkörperkondomen. Eines Tages machte sich ein junger Mann auf, die holde Burgen-Maid zu besuchen. Ja, bis hier klingt alles wie im Märchen. Wer jetzt aber glaubt, Helga lasse zum Beispiel ihr Haar herunter, es komme zu wilden Knutschszenen mit einem Prinzen und alle würden glücklich leben, bis sie gestorben sind, sollte ein paar Details wissen. Helga ist eine fette, bösartige Qualle, der vermeintliche designierte Ehemann ein US-Agent namens B.J. Blazkowicz und die Rede ist von *Return to Castle Wolfenstein*, dem Nachfolger eines in Deutschland beschlagnahmten Ego-Shooters.


Seine Henkersmahlzeit als (noch) Lebender war wohl ein bisschen scharf. Jedenfalls spuckt Herr Zombie jetzt Feuer.

Die Tesla-Gun ist eine fette, futuristische Waffe. Sie schleudert blaue Elektroblitze. Damit kriegen wir auch den kräftigen Kerl namens Heinrich und seinen kleineren Kumpel klein.

Die Krauts

Der Hauptdarsteller – also Sie – hat den Auftrag, das düstere Gemäuer zu erkunden. In der originalen US-Version des Spiels sind die Burgbewohner Nazis, die geheimnisvolle Experimente machen. Um einer erneuten Beschlagnahmung vorzubeugen, dreht sich die Handlung hier zu Lande um eine Sekte (vgl. ferner „Deutsche Version" im Kasten „Prüfstand"). Dem Spielspaß tun die Änderungen keinen Abbruch, weil der Hersteller hervorragende Arbeit bei der Lokalisierung geleistet hat. Schließlich bleibt immer deutlich: Wir befinden uns im Zweiten Weltkrieg und die Deutschen sind die Bösewichter. Dafür, dass dieses Bild rüberkommt, sorgt bereits das Intro. Hier referiert ein Vorge-



Ehrlich: Es ist keine gute Idee, die Waffe nachzuladen, wenn schon der Körpergeruch eines Untoten in Ihre Nase steigt.



Zivilisten wie diese Dirndl-Maid dürfen Sie nicht töten. Aber bewundern! Wie auch das flackernde Kaminfeuer.

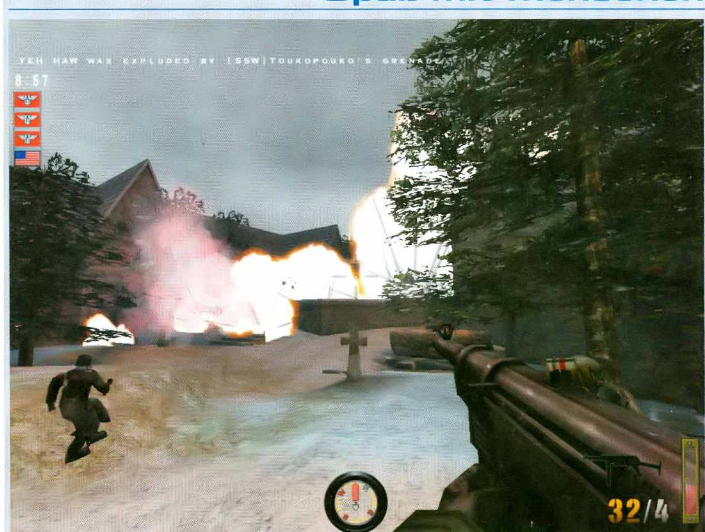


setzter unseres US-Agenten per Dia-Show über die Hintergründe und -männer von Burg Wolfenstein und benutzt gern die von den Amis bekannte lukullische Terminologie: „Der Kraut mit dem Monokel ist Wilhelm Strese, auch genannt ‚Der Schädel' ...".

Halt!

Im Verlauf des Abenteuers stellt sich heraus, dass die Übelwichte eine so genannte Paranormale Division führen, geheime Waffen entwickeln, einen Super-Soldaten basteln und sogar einen mächtigen Kriegsfürsten aus dem Mittelalter wiederbeleben wollen. In der Burg Wolfenstein erwarten unseren „Blasi" überwiegend düstere Gänge und Keller, flackern-

Spaß mit Menschen



Angriff auf die Gruft: Soldat Fränkel ist heilfroh, dass er in diesem Moment nicht im Bombenhagel steht, dessen Auswirkungen Sie im Bildhintergrund deutlich erkennen können.

Computergesteuerte Gegner (Bots) suchen Sie bei *Return to Castle Wolfenstein* vergeblich – leider. Ferner gibt es kein Deathmatch. Die Entwickler setzen einzig auf Teamplay. Dieses allerdings fällt in die Kategorie „erstklassig". Checkpoint ist eine Variante des allseits bekannten Capture the Flag (Fahnen beim Gegner klauen, eigene schützen). Als Herzstück der Mehrspielerparts erweist sich der Objective Mode. Hier müssen Sie innerhalb der jeweiligen Karte mehrere Missionen erfüllen. Ein Beispiel: In einer Gruft soll das Angreifer-Team Gold stehlen. Unter Zeitdruck! Um sich Zugang in die Grabkammer zu verschaffen, benötigt es einen Techniker, der das Tor sprengt. Anschließend muss die Truppe zu einem Lastwagen flüchten. Zuletzt gilt es, einen Hof im Nordwesten der Karte einzunehmen. Die gegnerische Einheit hingegen will all das verhindern. Unter anderem nutzt sie dafür stationäre MGs oder fordert Luftschläge an. Glauben Sie uns: Wenn plötzlich Fliegermotoren brummen und Bomben pfeifen, wird's echt ungemütlich – Spannung pur! Mehr Infos gewünscht? Auf der Cover-CD finden Sie einen interaktiven Almanach (WolfMag-Nov01.exe)

Soldat



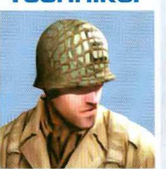
Spezialfähigkeiten

- Kann Waffen und Munition gefallener Teamkollegen aufnehmen
- Alle verfügbaren Waffen nutzen

Besondere Ausrüstung

- Keine

Techniker



Spezialfähigkeiten

- Mit Dynamit sprengen/Dynamit entschärfen
- Geräte reparieren (z. B. stationäre Maschinengewehre)

Besondere Ausrüstung

- Dynamit
- Zange

Sanitäter

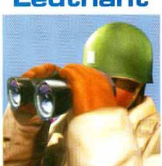
Spezialfähigkeiten

- Stellt Heilpakete zur Verfügung
- Wiederbelebung von Teamkollegen
- Regeneriert eigene Lebensenergie

Besondere Ausrüstung

- Heilpakete
- Spritze

Leutnant



Spezialfähigkeiten

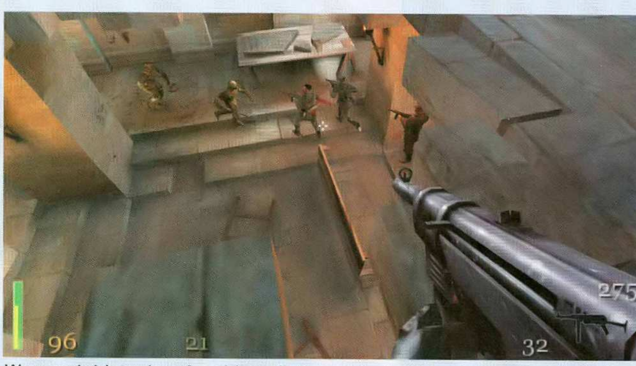
- Gibt Munitionspakete an die Teamkollegen aus
- Fordert per Fernglas oder Rauchgranate Luftschläge an

Besondere Ausrüstung

- Munitionspakete
- Fernglas; Rauch-Granate

So spielt sich Return to Castle Wolfenstein

Return to Castle Wolfenstein ist weitgehend linear; ein Shooter alter Schule eben. Das heißt: Die meiste Zeit brezeln Sie Gegner aus den Stiefeln. Hin und wieder will ein Schalter gedrückt werden. Spannend sind unvorhergesehene Ereignisse wie landende Fallschirmjäger oder unter den Füßen wegbröselnde Brücken. Ein Auftrag erinnert stark an *Dark Project 2* oder *Project I.G.I.*. Sie sind schleichend unterwegs, denn sobald der Feind Alarm auslöst, gilt die Mission als gescheitert. Hier werden Sie die Schnellspeicher-Taste lieben! Bei den zahlreichen, sehr guten Zwischensequenzen darf sich der gestresste Zocker zurücklehnen und entspannen.



Wenn zwei sich streiten: Aus sicherer Entfernung beobachten wir einen Kampf zwischen Soldaten und Zombies. Geskriptete Ereignisse wie diese gibt es zuhauf – coole Sache!



Die Sekte der Wölfe züchtet einen Supersoldaten, dem Sie im Verlauf des Spiels natürlich gegenüberstehen.



Hin und wieder dürfen Sie stationäre Geschütze nutzen. Diese Dinger spucken Blei, Verderben und Tod.

de Fackeln, im Luftzug wabernde Spinnweben, von der Decke baumelnde Käfige mit Skeletten und an mancher Wand verkrustetes Blut. In einigen Fluren stehen schmucke Rüstungen, denen Sie nicht ungeschickt zu nahe kommen sollten, weil die Blechbüchsen um- und direkt auf Ihren Recken drauffallen könnten. Nett. Ungesund sind bereits die ersten echten Gegner, einfache Soldaten, die mit Ausrufen wie „Halt!" oder „Verdammt! Amerikaner!" zeitweise für ein gehöriges Zusammenzucken sorgen. Ihre Lebensenergie können Sie nach heißen Gefechten nicht nur mit Heilpaketen, sondern auch per herumstehender, deutscher Hausmannskost aufbessern.

Vergleich

Grafisch ist *Return to Castle Wolfenstein* jedem anderen Ego-Shooter überlegen. Auch der Rest präsentiert sich überdurchschnittlich. Trotzdem bleibt *No One Lives Forever* die Nummer 1; wegen des grandiosen Spieldesigns: Zu nennen sind die abgedrehten Ideen, eine ausgefeiltere Hintergrundgeschichte und die coole Heldin.

No One Lives Forever	90%
Return to Castle Wolfenst.	87%
Undying (abgewertet)	85%

Zum Kugeln

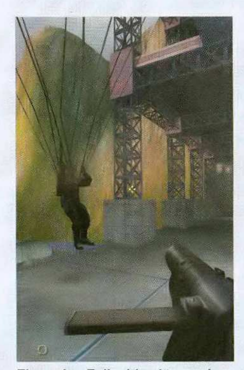
Später schlurft der Elitesoldat durch eine Gruft, erschreckt sich wegen von der Decke fallender Steinchen und bekommt es mit wandelnden Leichen zu tun, die oft unvermittelt und grunzend aus der Wand oder dem mit Nebel bedeckten Boden brechen. Was den Spieler erwartet, zeigt bereits eine Zwischensequenz, bei der ein paar deutsche Soldaten über die ungemütliche Lage diskutieren: „Das ist ja wie im Schlachthof hier ...". Tja, offenbar hat die Sekte ihre seltsamen Experimente nicht so ganz im Griff, jedenfalls verspeisen die halb verwesten Gesellen auch Sektenmitglieder. Recht gewieft präsentieren sich Knochenritter, die Schüsse nicht nur mit Schilden blocken, sondern auch gefährliche Querschläger verursachen. Von den bereits erwähnen Lack-Ladys ganz zu schweigen. In bester Ninja-Manier sagen sie sich: „Am besten weicht man Kugeln aus, indem man kugelt; und zwar grazil über den Boden." Außerdem vertragen die zänkischen Weiber eine ganze Menge, wobei in diesem Fall nicht Alkohol gemeint ist. Eine Schwäche haben die zickigen Schicksen dann aber doch: Wer gut lauscht, hört sie klackernd herantraben – wir haben's immer gewusst: Stöckelschuhe sind einfach nicht gut für die Gesundheit.

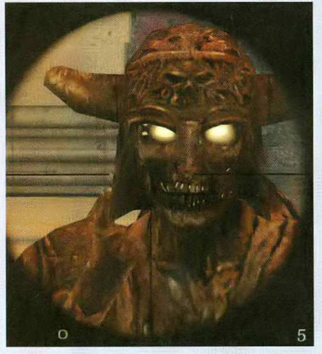
Schleich dich!

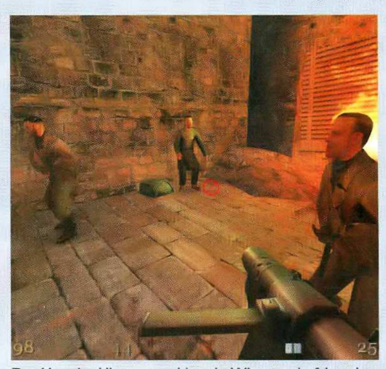
Bei einem Ausflug in die Pampa schleicht sich B.J. über grüne Hügel an Bäumen und Wachtürmen vorbei. Hier ist es nicht blöd, ab und zu das Fernglas einzusetzen. Dieses sorgt für den vielleicht lebensnotwendigen Weitblick. Letztendlich er-


Die Schleichmission erwartet Sie auf offenem Gelände. Diesen Typen schalten wir hinterrücks mit dem Messer aus.


Zwischensequenz: In einem geheimen Labor schrauben und nähen Mitglieder der Sekte üble Mutanten zusammen.


Einer der Fallschirmjägern landet direkt vor Ihrer Nase.


Scharfschützengewehr: Mit der Monster-Zoomfunktion gegen Monster.


Der Herr im Hintergrund ist ein Wissenschaftler, den Sie in einer zerbombten Stadt beschützen müssen.

klimmt Ihr Schützling in einem Lager als blinder Passagier einen Laster. So gelangt der listige Geselle in eine geheime Raketenbasis, wo er den Testlauf einer V2-Rakete stoppen soll, indem er Letztere per Knopfdruck zerstört. Später begleiten Sie einen Panzer durch eine zerbombte, brennende Stadt. Wenn der Kollege im Kettenbrummer Gefahr wittert („Achtung, Panzerfaust voran!") stürmen Sie los, um den deutschen Grenadier über den Jordan zu befördern. Gesundheitsfördernd ist es, nicht zu viel bleihaltige Luft zu „atmen": Den ständig sirrenden Kugeln entgeht der Held, indem er beispielsweise Mauerreste als Deckung nutzt. Bis zum großen Showdown sprengt Ihr Alter Ego unter anderem eine Radaranlage, infiltriert eine Waffenfabrik im verschneiten Norwegen, kriecht durch Lüftungsschlitze, um einen riesigen Staudamm zu überqueren, stiehlt von einem Flugplatz den Prototypen eines Kampfjets und muss in einem Ort namens Paderborn fünf hochrangige Sektenmitglieder liquidieren, wobei sich der Oberobermotz in einer prächtigen Villa herumtreibt. Es gibt viel zu tun, packen wir's an!

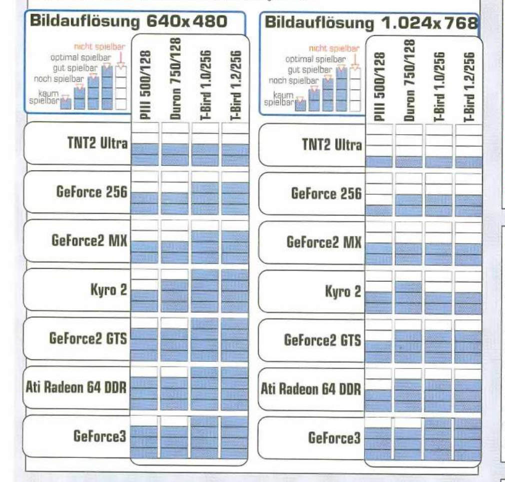

Mit der Seilbahn soll's von der Burg runter ins Tal gehen. Vorher gibt's noch was zu erledigen.

Return to Castle Wolfenstein

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Eine GeForce2 MX kommt bei 1.024x768 Bildpunkten und 32 Bit Farbtiefe bereits ins Schwitzen. Reduzieren Sie daher besser die Auflösung auf 800x600. Mit einer GeForce2 Pro oder Kyro 2 sind 1.024x768 und 32 Bit möglich, mit einer Grafikkarte der GeForce3-Klasse mehr. Auffällig ist der relativ hohe Speicherbedarf. Bei 128 MB RAM treten öfter Ruckler auf, da permanent Texturen nachgeladen werden müssen. Bei 256 MB RAM sind Sie derlei „Sorgen" los.



Grafik

Bis auf die etwas kantigen Landschaften und magere Gewässerdarstellung gibt's kaum etwas zu bemängeln. Die Oberflächenstrukturen (Texturen) setzen Maßstäbe. Das Mauerwerk von Gebäuden wirkt wie fotografiert. Dazu gesellen sich realistische Lichteffekte. Alle Charaktere sind extrem detailliert: An den Arnold-S-Körpern der Supersoldaten könnten Sie beispielsweise die Adern und Muskelstränge zählen (Warnung: Bitte nur versuchen, wenn der Typ schon tot ist!).



Besonders detailliert sind die Charaktere. Hier begaffen wir selbstverständlich nur die Tätowierungen der Dame.

Pro & contra

- ⊕ Superrealistische Texturen
- ⊕ Detailreiche Spielfiguren
- ⊕ Intelligente Gegner
- ⊕ Skurrile Monster
- ⊕ Sounds (Schockeffekte)
- ⊕ Professionelle Sprachausgabe
- ⊕ Zwischensequenzen
- ⊕ Sehr guter Team-Mehrspieler-modus
- ⊖ Gegen Ende etwas uninspiriert
- ⊖ Etwas kantige Landschaften
- ⊖ Kurze Spielzeit
- ⊖ Lange Ladezeiten zwischen den Levels
- ⊖ Verirr-Gefahr
- ⊖ Kein Deathmatch/keine Bots

Deutsche Version

Aus der deutschen Version hat die Spieleschmiede Gray Matter alle verfassungsfeindlichen Symbole (Hakenkreuze, SS-Runen) entfernt. Statt Nazis jagen Sie eine Sekte namens „Die Wölfe". Namen wie Heinrich Himmler sind verfremdet (Heinrich Höller). Die Sprachausgabe ist komplett Deutsch. An der Darstellung von Gewalt (Blut, Sterbeanimationen, etc.) hat der Entwickler nichts geändert.

Steuerung

Genreüblich kommen Maus (umsehen, schießen) und Tastatur (bewegen, Türen öffnen, etc.) zum Einsatz. Die Steuerung ist sehr präzise. Sie darf auf die eigenen Bedürfnisse angepasst werden (Tastenbelegung, Mausempfindlichkeit, Größe und Form des Fadenkreuzes).

Sound & Musik

Bei nahezu jeder Mission erklingt passende Musik - seien es ferne, ruhige Klänge aus einem Radio, Grammophon oder Klavier. Oder eher härtere, spannungsfördernde Stücke. Knarzende Türen, knurrende und gurgelnde Zombies und realistisch bellende Waffen sorgen ebenso für Atmosphäre wie die zahlreichen Gespräche, die Sie heimlich belauschen dürfen.



Doppelpack: Mit einer MP 40 bereiten wir diesen beiden Herren eine unliebsame Überraschung.

Auf CD-ROM

Bewegte Bilder
So spielt sich Return to Castle Wolfenstein – actionreiche Szenen aus dem ersten Drittel des Spiels.
Return to Castle Wolfensein.mpg

Genialer Almanach
Alles, was Sie über Return to Castle Wolfenstein wissen müssen – zusammengestellt von M. Rediske (www.planetwolfenstein.de/wolfmag)
WolfMag-Nov01.exe

Taschen-Held

Da Blazkowicz genretypisch ein enorm kräftiger Hauptdarsteller ist, schleppt er zeitweise gut ein Dutzend Waffen gleichzeitig mit sich herum: Messer und Luger im Halfter, Maschinenpistole über der Schulter, Scharfschützengewehr auf dem Rücken, Handgranate in der linken Faust, Fallschirmjäger-MP in der rechten Hand und Flammenwerfer ... äh ... in der Hosentasche? Wir wollen gar nicht wissen, wohin sich der Held da noch die Panzerfaust und den Rest gesteckt hat. Na ja, ist ja egal. Die Kämpfe sind jedenfalls prima inszeniert und geizen nicht mit Effekten. So wirkt die Feuerzunge des Flammenwerfers enorm realistisch. Wenn Projektile am Gegner vorbeizischen und in Glas oder Holz einschlagen, bereichern umherspreißelnde Splitter die Szenerie. Im günstigsten Fall allerdings bollern die Helme der Kontrahenten zu Boden, falls Sie verstehen, was wir meinen (und aus Gründen des Jugendschutzes mal nur vorsichtig umschreiben).

Gut behütet

Bestimmte Maschinenpistolen sind übrigens durchschlagskräftiger als andere, überhitzen aber schnell. Dies äußert sich durch ein kurzzeitiges Versagen der Automatik, ein aufsteigendes Qualmwölkchen, ein Zischen – und meist durch das Fluchen des Spielers, der nicht rechtzeitig und strategisch geschickt seinen Hirnkasten aus der Schusslinie brin-

Frauen und ihre Gewichtsprobleme: Beachten Sie die vielen lustigen Gesichter auf dem Körper der mutierten Helga von Braun.

gen konnte. Zerlegen dürfen Sie übrigens auch die eine oder andere Wand, indem Sie mit wenigen Schüssen Fässer zur Explosion bringen, Handgranaten werfen oder Dynamit legen. Mit etwas Glück findet der Agent geheime Räume, in denen sich Munition, Verbandskästen oder Stahlhelme und Schutzwesten finden, die als Panzerung dienen.

Schlaue Kerlchen

Selbst bei Missionen, die nicht zwingend lautloses Vorangehen erfordern, ist es sinnvoll, nicht jede Tür laut krachend mit dem Fuß einzutreten, nur weil das so unglaublich männlich ist. Denn die Feinde sind recht clever und reagieren klug auf Geräusche. Sie rufen Kollegen zu Hilfe und überraschen



Die Cyborg-Soldaten sehen aus, als würden sie kleine US-Agenten als Vorspeise verdrücken.

Kommentar

Harald Fränkel

Wolfenstein streichelt die Netzhaut, bietet ein kurzweiliges Spielprinzip und viel Atmosphäre. Als Mensch, der sich gern in der eigenen Zwei-Zimmer-Wohnung verläuft, fiel mir allerdings an zwei, drei Stellen die Orientierung nicht leicht. Sämtliche Lebewesen im Level lagen bereits untätig auf dem Boden herum und ich fragte mich: Verflixt noch mal, wo geht's raus? Fragen konnte ich ja keinen, war'n ja alle platt. Ferner scheint es, als hätte sich Frau Muse von den Entwicklern scheiden lassen, als Letztere den Schluss designten: Der Endgegner fetzt, aber vorher hetze ich wie am Anfang durch die Burg und murkse wieder Zombies, Zicken und Soldaten ab. Trotzdem: Wer nur ein kleines Faible für Action hat, sollte das Christkind noch schnell überreden, dass die Packung Weihnachten am Baum lehnt.

Kommentar



Christian Bigge

Das soll ein id-Spiel sein? Wo sind dann bitte Rocket-Jump und Turbo-1on1 hin? Stattdessen bekomme ich einen Ego-Shooter mit packender Story im Half-Life-Stil vorgesetzt. Auch nicht schlecht. Nein, sogar richtig gut und verdammt spannend! Die Grusel-Atmosphäre wird zudem vom genial inszenierten 3D-Sound und der Boah-Ey!-Grafik getragen. Yeeeees! Und noch was: Die deutsche Version ist stimmungsmäßig keinen Deut schlechter als das amerikanische Original, das muss mal gesagt werden, basta! Doch auch wenn der Mehrspielermodus mit seinem taktischen Teamplay ebenfalls abrockt, das gute alte Deathmatch vermisse ich doch. Hallo, macht da bitte jemand einen Mod?



Selbst wer auf Lack und Leder steht, sollte nicht auf ein Rendezvous mit dieser Dame hoffen.



Auch ohne Beine machen diese Mutanten dem Spieler Beine. Sie laufen auf Händen und springen.

unseren Rächer leidenschaftlich gern mit Granaten. Die klappern schon mal mit einem enorm unheilvollen Geräusch eine Treppe herunter, ehe sie in die Luft gehen, wobei das gesamte Bild am Monitor dramatisch wackelt. Nur selten laufen die bösen Buben blind auf Blazkowicz zu, um einen peinlichen Lemming-Tod zu sterben. Nein, immer wieder kommt es vor, dass diese förmlich auf der Lauer liegen, bis der Spieler die Geduld verliert und einen Schritt zu viel nach vorn tappt.

Ohren auf!

Wie einst bei *Dark Project 2* kann es sehr wichtig sein, Gesprächen zu lauschen. Einerseits fällt die eine oder andere Information ab. Andererseits sind die Unterhaltungen manchmal richtig unterhaltsam. Gern erinnern wir uns an die zwei deutschen Soldaten, die in einem Zimmer über eine Bombe plauderten und eifrig stritten, welcher Draht denn nun der richtige sei, um den Sprengkörper zu entschärfen. Unsereins sperrte aus sicherer Entfernung die Lauscher auf. „Ich bin sicher, es ist der rote, nicht der blaue", sprach einer von beiden – und schon machte es „Wumms". Weder von besagtem Raum noch von den beiden Männer war noch etwas übrig. Tja, wieder Munition gespart, Herr Blazkowicz. Sehr gut gemacht!

Harald Fränkel

Return to Castle Wolfenstein

Mindestens:	PII 400, 128 MB, 3D-K., Win9x/2000/Me/XP
Sinnvoll:	PII 800, 256 MB, GeForce2 Pro o. Kyro 2
Grafik:	OpenGL, Hardware T&L
Sound/Musik:	DirectSound(3D), EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	16 Spieler Intern./Netzw.; 1 Sp./CD
CD/HD:	800 MB/660 MB
Internet:	www.activision.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Activision/id
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahre

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Harter, klassischer, verteufelt gut aussehender Ego-Shooter ohne große Gameplay-Überraschungen «

Genre:	Ego-Shooter
Testversion :	Deutsches Master
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	91%
Sound:	90%
Mehrspieler:	89%
Einzelspieler:	87 %



"Mit neuen Kräften ausgestattet, wird Raziel ohne Probleme den PlayStation-2-Gipfel stürmen. Einschätzung: Super." (PlayZone 02/2001)



"Sowohl grafisch als auch spielerisch herausragendes Fantasy-Abenteuer mit starker Handlung." (OPM 01/2001)



"Nosgoth lebt! Es wartet ein echter Superhit auf uns." (PlayPlayStation 01/2001)



"Sollte die Spielbarkeit mit Grafik und Atmosphäre gleichziehen, erwartet uns ein Top-Action-Adventure mit dichter Story." (OPM2 002/2001)

Überlasse das Schicksal nicht dem Zufall.
Raziel ist zurück, um der Vergangenheit eine Zukunft zu geben.


SOUL REAVER™ 2
THE LEGACY OF KAIN SERIES
PlayStation®2
PC CD
CRYSTAL DYNAMICS
OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH
EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

Der Indianer ist zurück

Flugsimulationen sind kompliziert und langatmig? Alles Humbug! Mit einfacher Steuerung, tollen Grafikeffekten und Action bis zum Abwinken beweist Novalogic, dass das Genre noch lange nicht tot ist, und nimmt obendrein den Untersee-Kracher Aquanox ins Visier.

Fakten
- 6 Kampagnen mit 30 Missionen
- Missionseditor
- 34 Mehrspieler-karten
- 5 Waffensysteme
- Edle Grafik
- Mehrspielermodus



Ein amerikanisches Stealth-Boot ist in die Hände von Terroristen gefallen. Mit der 20-mm-Kanone versuchen wir, es zu versenken.

Alarmstart! Eine große Zahl gepanzerter Fahrzeuge nähert sich unaufhaltsam unserem Stützpunkt. Während ich die Triebwerke meines Hubschraubers starte, sehe ich bereits die ersten Panzer am Horizont auftauchen. Endlich, der Rotor läuft. Hastig schiebe ich den Schubregler meines Joysticks nach vorn und mein eleganter RAH-66 Comanche erhebt sich in die Lüfte. Zum Bewundern der traumhaften Landschaftsgrafik ist jetzt keine Zeit. Mit ungelenkten Hydras jage ich einen Feind nach dem anderen in die Luft. Gewaltige Explosionen erhellen den Morgenhimmel. Doch plötzlich höre ich meinen Bordcomputer wie verrückt piepsen. Ich werde vom gegnerischen Radar angepeilt! Da, ein mit einer Stinger-Rakete bewaffneter Fußsoldat zielt auf mich. Zu spät, Rakete im Anflug! Schnell werfe ich ein paar Flares ab und suche hinter einer Baumgruppe Deckung. Meine Gegenmaßnahme war erfolgreich. Die Stinger fliegt vorbei. Ich atme einmal kräftig durch, aktiviere die 20-mm-Kanone und befördere mit einer Salve die lästige Schmeißfliege über den Jordan. Der Auftrag ist erfüllt, mein Computerjoystick glüht.

Zukunftsmusik

So in etwa müssen Sie sich eine typische Mission in Novalogics heiß ersehnter Helikoptersimulation *Comanche 4* vorstellen. Als Pilot bei der US Army verschlägt es Sie mit Ihrem hochmodernen RAH-66 an zahlreiche Krisenherde dieser Welt. Egal ob Sie auf den Philippinen Patrouillenbooten hinterherjagen, im verschneiten Russland einen gekaperten Zug mit Atomraketen an Bord zurückerobern, auf dem Balkan den Frieden sichern oder bei Geheimoperationen mit der CIA Ihr Leben riskieren: *Comanche 4* beschert Ihnen viele Stunden schweißtreibender Action am

Auf der Suche nach einem gekidnappten Zug mit Atomraketen stoßen wir auf heftige Gegenwehr.

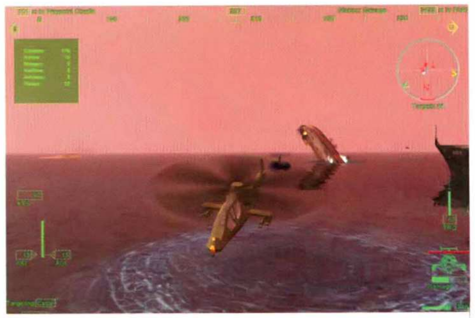
PC. Protagonist des Spiels ist – wie bereits erwähnt – der Aufklärungshubschrauber RAH-66 Comanche von Boeing/Sikorsky. Voraussichtlich im Jahr 2006 soll er seinen Dienst bei der US Army aufnehmen und neben der AH-1 Cobra die OH-58 Kiowa ablösen. Dank Verwendung der so genannten Stealth-Technologie ist der Comanche vom gegnerischen Radar äußerst schwer zu erfassen. Diese Eigenschaft kommt Ihnen auch im Spiel zugute. So werden Sie sich zu Recht des Öfteren fragen, ob Ihre Kontrahenten entweder alle blond sind oder zu tief in die Schnapsflasche geschaut haben. In Wirklichkeit jedoch verfehlen die meisten Luftabwehrraketen des Gegners aufgrund der Tarntechnik ihr Ziel. Geben Sie also im Spiel besonders darauf Acht, dass Ihr Fahrgestell während des Fluges eingefahren ist und Sie die Waffenluken gleich nach dem Abfeuern eines Geschosses wieder schließen. Auf diese Art und Weise minimieren Sie Ihre Radarsignatur.

Einsteigerfreundlich

Im Gegensatz zu anderen Hubschrauber-Titeln, etwa *Gunship!* oder Jane's *AH-64D Longbow 2*, ist die Bedienung bei *Comanche 4* „kinderleicht". Ein guter Joystick mit Schubkontrolle reichen bereits aus und Sie haben Zugang zu sämtlichen Funktionen. Sie besitzen keinen Joystick? Kein Problem! Mit der klassischen Ego-Shooter-Steuerung, also der Kombination von Tastatur und Maus, lässt sich der RAH-66 beinahe genauso gut handhaben. Keine Frage, dass eine solche Benutzerfreundlichkeit natürlich zulasten des Realitätsgrades geht.



Diesen beiden Soldaten jagt unser Comanche einen mächtigen Schrecken ein, so dass sie sich auf den Boden werfen.



Nein, das ist nicht die Titanic im Hintergrund, sondern vielmehr ein Frachtschiff, das wir versenkt haben.

Wir haben eine versteckte Rebellenbasis entdeckt. Die Cockpitgrafik lässt einiges zu wünschen übrig.



Vergleich

Comanche 4 ist wie seine Vorgänger keine astreine Simulation. Hier stehen Action und Grafikpracht an erster Stelle. Aus diesem Grund haben wir in unsere Vergleichstabelle den Unterwasserkracher *Aquanox* mit aufgenommen, der sich dank unterhaltsamerer Story die Tabellenführung sichern konnte. Wer viel Wert auf eine akkurate Helikopter-Simulation legt, kommt nicht am exzellenten *Gunship!* von Microprose vorbei. Ähnlich hochkarätig, aber mittlerweile technisch veraltet: Jane's *AH-64D Longbow 2*.

Spiel	Wertung
Aquanox	87%
Comanche 4	84%
Gunship! (abgewertet)	76%
AH-64D Longbow 2 (abgewertet)	71%

Doch was nützt Ihnen die akkurateste Simulation, wenn erstens der Spielspaß dabei auf der Strecke bleibt und Sie zweitens mehr mit Ihrem Hubschrauber zu kämpfen haben als mit den Gegnern? Wenn Sie nicht zur Spezies der Hardcore-Piloten gehören, gar nichts! Das Flugverhalten des Comanche ist demnach äußerst gutmütig. Spätestens nach der ausführlichen Trainingsmission fühlen Sie sich im virtuellen Cockpit heimisch. Und das ist auch gut so, denn vor allem im späteren Spielverlauf steigt der Schwierigkeitsgrad extrem an. Dann haben Sie es nicht nur mit jeder Menge SAMs (Luftabwehrraketen) zu tun, sondern bekämpfen noch gleichzeitig feindliche Fluggeräte, etwa die KA-50 Hokum oder die gefürchtete Mig-29 Fulcrum.

Ausgevoxelt

Völlig neue Wege geht Novalogic bei der optischen Präsentation. Hier hat die Voxel-Space-Technologie endgültig ausgedient. Erstmals in der gut 10-jährigen *Comanche*-Geschichte zaubert eine 3D-Polygon-Engine faszinierende Grafiken auf den Bildschirm. Rotoreffekte auf der Wasseroberfläche, bombastische Explosionen und nicht zuletzt ein wunderschönes Terrain, das ideale Versteckmöglichkeiten bietet, verwöhnen das Auge des Betrachters. Dass aber nicht alles Gold ist, was glänzt, zeigt die lieblose Cockpit-Grafik. So hässlich und verpixelt dürfen die Instrumente eines Hubschraubers des 21. Jahrhunderts nicht aussehen. Ebenfalls muss sich Novalogic bei der Präsentation der Kampagnen Kritik gefallen lassen. Die textbasierten Missionsbeschreibungen können einfach nicht packende Zwischensequenzen ersetzen. Wenigstens verschont Sie Novalogic mit der einschläfernden Märchenerzählerin aus *Delta Force: Land Warrior*. In *Comanche 4* werden die „Briefings" nämlich nicht einmal vorgelesen. Nichts Innovatives, dafür Bodenständiges beherbergt der Mehrspielerpart. Im Netzwerk oder via Internet jagen Sie mit bis zu 16 Zockern im Team-Deathmatch-, Deathmatch- oder Kooperativ-Modus durch enge Häuserschluchten und liefern sich in Baumwipfelhöhe atemberaubende Dogfights.



Benjamin Bezold



Unser Rotor zaubert faszinierende Effekte auf die Wasseroberfläche.

Comanche 4

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Comanche 4 hat eine recht zuverlässige Hardware-Erkennung, die festlegt, in welchen Qualitätsstufen Sie spielen können. Deshalb sind die maximalen Details das, was *Comanche 4* auf der jeweiligen Karte höchstens zulässt. In besonderen Grafikgenuss kommen Besitzer einer GeForce3, denn *Comanche 4* nutzt DirectX 8 voll aus. Sollten Sie einen Rechner unter 700 MHz und weniger als 256 MB RAM haben, ist es sinnvoll, mit einer maximalen Auflösung von 800x600 Bildpunkten zu spielen. Außerdem empfehlen wir bei älteren Grafikkarten auf Schatten und Wasserdetails zu verzichten sowie nur 16-Bit-Farbtiefe zu verwenden. Unterste Schmerzgrenze: Duron 600; GeForce2 MX; 128 MB RAM.

Bildauflösung 800x600

Legende: nicht spielbar, optimal spielbar, gut spielbar, noch spielbar, kaum spielbar

	PIII 500/128	Duron 750/128	T-Bird 1.2/256	P4 1.4/256
TNT2 Ultra				
GeForce 256				
GeForce2 MX				
Kyro 2				
GeForce2 GTS				
Ati Radeon 64 DDR				
GeForce3				

Bildauflösung 1.024x768

Legende: nicht spielbar, optimal spielbar, gut spielbar, noch spielbar, kaum spielbar

	PIII 500/128	Duron 750/128	T-Bird 1.2/256	P4 1.4/256
TNT2 Ultra				
GeForce 256				
GeForce2 MX				
Kyro 2				
GeForce2 GTS				
Ati Radeon 64 DDR				
GeForce3				

Kommentar

Benjamin Betzold

Zugegebenermaßen ist es schon ziemlich unrealistisch, mit einem einzigen Helikopter ganze Armeen auszulöschen, aber solange mir dabei jede Menge Spaß geboten wird und das Ganze auch noch klasse aussieht, schlage ich mich gerne als Rambo der Lüfte durch die Missionen. Vor allem Gelegenheitspiloten und Aquanox-Fans jubeln über dieses Actionspektakel, das kaum Zeit zum Verschnaufen lässt und obendrein so gut wie keine Eingewöhnungsphase voraussetzt. Nur eines muss Novalogic noch lernen: Mit einer anständig verpackten Hintergrundgeschichte ließe sich wesentlich besser Langzeitmotivation gewährleisten. Denn ohne packende Story dürfte der Comanche bei einigen Hobbypiloten dann doch schnell wieder im Hangar verschwinden.

Comanche 4

Mindestens:	PII 450, 128 MB RAM, Win9x/Me/2000/XP
Sinnvoll:	PIII 700, 256 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	1-16 Internet/Netzwerk (1Sp./CD)
CD/HD:	654 MB/486 MB
Internet:	www.novalogic.com/games/Comanche4
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Novalogic/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Actiongeladene Heli-Simulation mit toller Grafik. Hier kracht es an allen Ecken und Enden. «

Genre:	Simulation
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Ja
Grafik:	85%
Sound:	81%
Mehrspieler:	75%
Einzelspieler:	84%

Dass mit einem Zombievampir ohne Unterkiefer kein Burgfräulein schmusen will, ist klar. Dafür besitzt der ehemalige Ritter Raziel Qualitäten, die zumindest so manchen Actionspieler aus seinem Verlies locken dürften.

Die Legende um Vampire ist von jeher ein beliebtes Thema, sowohl für Filmemacher als auch für die Spieleschmieden. Keine andere Mythologie besitzt ein derart breites Spektrum an kreativen Möglichkeiten. Auch die *Legacy of Kain*-Reihe befasst sich mit der düsteren Welt der Angst einflößenden Blutsauger. Erstmals 1997 durften Besitzer der PlayStation-Konsole mit *Blood Omen* in die Rolle des einst adligen Kain schlüpfen, der fortan ein Leben als halsbeißender Herrscher einer dunklen Armee führt. Genau zwei Jahre später erfuhr die Geschichte um das Königreich Nosgoth und Kains Vampirlegion eine Wendung, an der erstmals auch PC-Zocker teilhaben dürfen. *Soul Reaver* schildert den Leidensweg von Raziel, einem Vasallen Kains, dem als Einzigem seiner Art Flügel wachsen, sehr zum Missfallen von Kain, der den Jungspund erbarmungslos in einen Wasserstrudel stößt und damit gewissermaßen sein Todesurteil unterschreibt, wirkt die flüssige Substanz auf Vampire doch wie Säure. Raziel überlebt den Anschlag jedoch schwer gezeichnet und schwört ewige Rache. Nun, weitere zwei Jahre später, bereiten Sie sich in *Soul Reaver 2* auf einen erneuten Kampf gegen Ihren Peiniger vor. Ob dies die entscheidende Schlacht ist oder der Oberschurke wieder einmal entwischt, verraten wir nicht. Fest steht jedenfalls, dass im nächsten Jahr *Blood Omen 2* über die Ladentheke gehen soll und auch schon *Soul Reaver 3* in der Planung ist.

Auf CD-ROM

Soul Reaver 2 – Demo

Erhalten Sie vorab Einblicke in das Leben eines Ex-Vampirs.

Soulreaver2.exe

Zurück in die Vergangenheit



Fakten

- Keine Ladezeiten zwischen den Szenarien
- 2 Spielebenen
- Speicherpunkte
- 12 Auflösungen
- Weniger Rätsel als in den Vorgängern, dafür mehr Action

Um Ihnen die nervigen Ladezeiten während der einzelnen Etappen des Spieles zu sparen, werden diese durch informative Zwischensequenzen ersetzt. Ein Abbruch des Filmchens oder gar ein schneller Ablauf ist jedoch nicht möglich.



Langatmige Tutorials, bei denen Sie alles bis ins kleinste Detail erklärt bekommen, sind oftmals ein Graus für die Spielerschaft. Soul Reaver 2 macht es geschickter und integriert wahlweise eine Hilfefunktion im eigentlichen Spielverlauf.

Weniger Rätsel, mehr Action

Sie schlüpfen in den geschundenen Körper von Raziel und reisen beim dritten Teil der *Legacy of Kain*-Saga in die Vergangenheit, genauer gesagt zum Ursprung allen Übels – nach Nosgoth in einer früheren Zeitepoche. Besonders aufschlussreich für Fans der Reihe sind die eingeflochtenen Rückblicke auf Vorgänger-Titel. Beispielsweise erleben Sie den Tod von Ariel erneut und den Verfall der Säulen aus *Blood Omen*. Als enttäuschend erweist sich hingegen der zu starr gestaltete Spielablauf. Sie tapsen in der Verfolgerperspektive auf einem mehr oder minder vorgegebenen Pfad durch die Szenarien und genießen keinerlei Handlungsfreiraum. Schade eigentlich, hätte dies dem Ganzen doch mehr Spannung verlie-

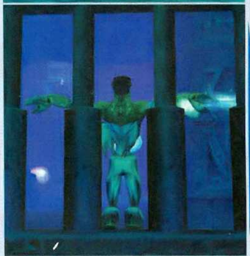
Jugendfreundliches Spiel? Waren im Vorgänger nur Vampire und sonstige Dämonen Ziel von Raziels Rachsucht, treten nun auch Menschen in den Mittelpunkt.

So spielt sich Soul Reaver 2

Auch wenn die Geschichte vom gepeinigten Raziel bereits dem einen oder anderen Spieler bekannt sein dürfte, gibt es immer noch Zocker, die das kleine Einmaleins eines Ex-Vampirs nicht auf Anhieb beherrschen.



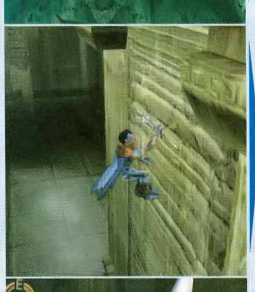
Lebensenergie auffrischen bedeutet im Fall von Raziel das Aufsaugen von Seelen. Diese lassen sich nach einem erfolgreichen Kampf ergattern. Achten Sie auf eine volle Energieanzeige, damit Ihnen nicht bald die Puste ausgeht.



Oftmals stehen Sie mit Raziel vor einem verschlossenen Gitter, das sich in der materiellen Ebene nicht öffnen lässt. Ein Druck auf die „Wechsel Ebene"-Taste und der rastlose Rächer schwebt in der spektralen Ebene nahezu hindurch.



Obwohl der Ex-Vampir normalerweise das Wasser scheuen müsste (nach den Qualen, die ihm die Flüssigkeit bereitet hat), taucht er ins frische Nass. Aber Vorsicht: Die Steuerung wechselt die Oben- und Unten-Achse.



Massig Wände um Sie herum und keine Tür? Dann versuchen Sie doch einfach, nach gräulich gefärbten Markierungen in der Wand Ausschau zu halten. Ist eine in Sicht, aktivieren Sie die Sprungtaste und Raziel klettert empor.



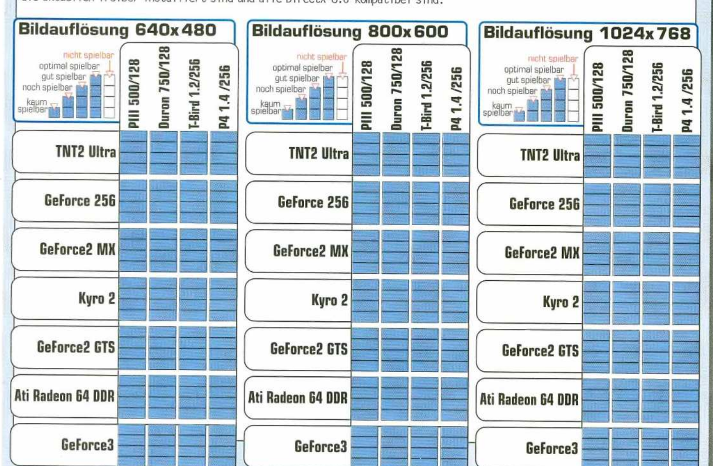
Freie Speicherfunktion ist was für Schlaffis? Es muss eher heißen: Speicherpunkte sind nicht zeitgemäß. *Soul Reaver 2* benutzt das veraltete System, so dass Sie sich von Punkt zu Punkt hangeln müssen.

Soul Reaver 2

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Soul Reaver 2 ist wegen der etwas betagten Engine sehr gut zu spielen. Bereits auf einem 500er mit TNT2 Ultra gibt es keinerlei Ruckler. Falls Sie dennoch Probleme mit der Performance haben sollten, deaktivieren Sie das Trilineare Filtering und spielen Sie mit einer niedrigen Auflösung. Um Probleme zu vermeiden, sollten Sie sicher sein, dass auf Ihrem System die aktuellen Treiber installiert sind und alle DirectX-8.0-kompatibel sind.



Sound & Musik

Soul Reaver 2 wartet mit einer Mischung aus esoterischer Hintergrundmusik, schmerzerfülltem Stöhnen und Waffenlärm auf. Die Synchronisation der Sprachausgabe lässt bei Unterhaltungen zwischen Raziel und seinem Peiniger Kain zu wünschen übrig, bewegen die werten Vampir-Herren ihre Lippen doch, wie es ihnen beliebt.

Steuerung

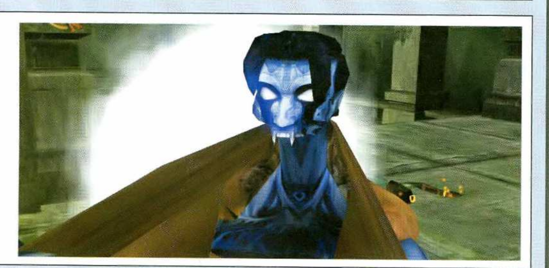
Die Belegung der Tastatur ist konfigurierbar und verhält sich genreüblich. So bewegen Sie Ihren Protagonisten mit vier Tasten vor- und rückwärts und seitlich und verwenden andere Tasten für Sprung- und Duckaktionen. Per Mausbewegung bestimmen Sie die Blickrichtung. Linke und rechte Maustaste nutzen Sie für den Kampf.

Pro & contra

- ➕ Packende Atmosphäre
- ➕ Gelungene Grafik
- ➕ Coole Action
- ➕ Tiefer Einblick in die Spielgeschichte
- ➖ Speicherpunkte
- ➖ Nur etwa 9 Stunden Spielzeit
- ➖ Wenig Abwechslung, da zu linear
- ➖ Keine Endgegner

Grafik

Detailreiche Grafiken und beeindruckende Licht- und Schatteneffekte erfreuen bei *Soul Reaver 2* die Spieler-Pupille. Ob Sie in der materiellen Welt im farbenfrohen Szenario durch die Büsche hüpfen oder in der dunkel gehaltenen spektralen Ebene auf Totenkopfjagd gehen – das Action-Adventure bleibt sehenswert.



hen. Der aus Raziels erstem Abenteuer bekannte Wechsel zwischen materieller und spektraler Ebene findet sich auch in *Soul Reaver 2* wieder. Per Knopfdruck wandelt sich die Umgebung von einer freundlichen Kulisse zu einer Gruselstätte voll umherschwirrender Skelettköpfe – so genannte Seelen. Diese saugt der Ex-Vampir kurzerhand ein und verschafft sich dadurch neue Lebensenergie. Ebenso hilft das neue Szenario bei der Lösung von diversen Rätseln. So erschließt sich wie von Zauberhand ein neuer Weg, der in der realen Welt von einer Wand verdeckt wurde. Die recht kniffligen Puzzles des Vorgängers sind jedoch passé, da der Schwerpunkt klar auf Action liegt. In Bezug auf die Steuerung bleibt alles beim Alten. Raziel hüpft und flattert, klettert Wände hinauf und tritt so manchem Bösewicht in den Allerwertesten. Das Waffenarsenal ist breit gefächert. Ob Sie der Gegnerschar mit brennenden Fackeln einheizen, sie mit dem Wunderschwert Soul Reaver in die Hölle schicken oder per spitzer Lanze in Schaschlik verwandeln – mit allen Gerätschaften geht es brachial-blutig zur Sache. Vorsicht: Raziels erneute Reise ist nichts für schwache Nerven und für Kinder absolut ungeeignet.

Vergleich

Obwohl *Soul Reaver 2* schaurig schön aussieht, kann es nicht mit den visuellen Effekten von *Heavy Metal F.A.K.K. 2* mithalten. Auch spielerisch muss das Action-Adventure um Ex-Vampir Raziel ein wenig einbüßen, hauptsächlich wegen fehlender freier Speicherfunktion und dem Kamera-Debakel. *Rune* ist alles in allem die bessere Wahl, sollten Sie auf kräftige Haudrauf-Action stehen.

Spiel	Wertung
Heavy Metal F.A.K.K. 2	88%
Rune	85%
Soul Reaver 2	81%
The Fallen	80%





Raziel wandelt sowohl auf der materiellen als auch auf der spektralen Ebene (per Tastendruck). Der stete Wechsel öffnet oftmals unpassierbare Wege und führt ihn so näher an sein Ziel.

Schlechte Kamerasicht, klasse Grafik

Soul Reaver 2 protzt mit gerenderten Grafiken und sehenswerten Effekten, die Licht und Schatten richtig zur Geltung bringen. Ihr Ex-Vampir wartet mit einer vielfältigen Anzahl von Animationsstufen auf und ist bis ins Detail zu begutachten. Die Szenarien wirken düster und verleihen dem Action-Adventure einen besonders unheimlichen Touch. Ein sehr nerviges Manko stellt leider die schlechte Kameraführung dar. Oftmals verhält sich die eigentlich manuell einstellbare Perspektive wie ein trotziges Kind und schränkt mit unerwünschten Nahaufnahmen Ihres Helden den Sichtbereich ein. Nur ein Fingertanz auf der Tastatur und Verrenkungen des Handgelenks mit der Maus helfen, sich aus dieser Misere zu winden. Besonders störend macht sich dies im Kampf bemerkbar. Obwohl Sie Ihre Kontrahenten mittels Tastendruck fixieren können, arten die Gefechte in Hektik aus, weil man sein Alter Ego einfach nicht rechtzeitig in Angriffsposition bringt. Und sollten Sie dann tatsächlich ins Gras beißen, werden Sie an einen Punkt zurückversetzt, der unter Umständen bereits Meilen entfernt liegt. Auf eine freie Speicherfunktion wurde nämlich auch diesmal verzichtet. Dass hierbei die Motivation flöten gehen kann, ist kaum verwunderlich.

Tanja Bunke



Da Soul Reaver 2 actionlastige Gefechte vorweist, steht Ihr Recken oftmals vor dem einen oder anderen Kontrahenten. Die richtige Waffe und Angriffsstärke sind hierbei entscheidend.



Kommentar — Tanja Bunke

Selten zeigte sich Raziel und die Geschichte von Nosgoth und der Killerschwadron von Kain in einer so hübschen Grafik. Licht- und Schatteneffekte sowie eine esoterische Hintergrundmusik runden das düstere Action-Adventure ab. Schade nur, dass dem Spiel aufgrund einer fehlerhaften Kameraführung und der fehlenden freien Speicherfunktion eine höhere Wertung versagt bleiben muss.



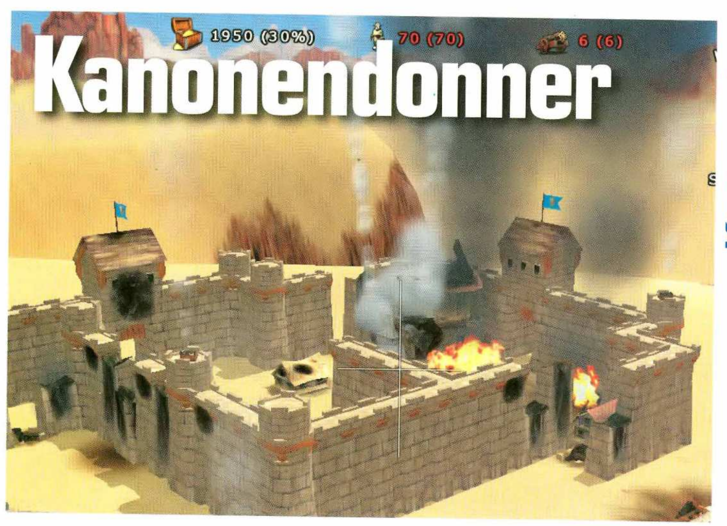
Soul Reaver 2

Mindestens:	P II 450, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	P III 700, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Sp. pro CD
CD/HD:	650 MB/800 MB
Internet:	www.eidos.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 89,95
Hersteller:	Crystal Dyn./Eidos
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

» Dritter actiongeladener Teil der Legacy-of-Kain-Reihe mit viel Sinn für Grafik und Detail «

Genre:	**Action-Adventure**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	–
Grafik:	80%
Sound:	84%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	81%

Kanonendonner



Treiben Ihre Anwohner Sie auch manchmal fast an den Rand der Verzweiflung? Ja? Dann haben wir für Sie genau das richtige Spiel zum Abreagieren. Denn in Ballerburg schießen Sie mit Kanonen und Ballisten Ihren virtuellen Nachbarn die Bude unterm Hintern weg.

Kommentar

Benjamin Bezold

Ballerburg hat mich eines Besseren belehrt: Der Job als Burgherr ist alles andere als gemütlich. Da habe ich gerade von meinen ohnehin knapp bemessenen Steuereinnahmen eine Munitionsfabrik gebaut und – „kabumm" – schon hat sie mein Gegner wieder in sämtliche Einzelteile zerlegt. Aber da Rache bekanntlich süß ist, richte ich meine Ballisten auf seine Bauernhäuser und drehe ihm den Geldhahn ab. Dank des simplen Spielprinzips eignet sich das humorige Ballerburg für Strategen und actionversessene Zocker gleichermaßen. Schade, dass die Computergegner sehr „unmenschlich" agieren. Aber dafür gibt es ja den hervorragenden Mehrspielermodus, in dem ich während der nächsten Mittagspausen meine Kollegen zurück in die Steinzeit ballere.

Der König kann einem Leid tun. Nicht nur, dass er eine Furie geheiratet hat, nein, obendrein hat sie ihm auch noch vier unverschämte Töchter beschert. Kein Wunder, dass die verzogenen Gören sich ständig in den Haaren liegen und jede Menge Ärger bereiten. Dabei könnten sie doch so glücklich in ihren riesigen Palästen leben, aber der Hass ist so groß, dass sie neuerdings mit Waffengewalt aufeinander losgehen. An dieser Stelle kommen Sie ins Spiel. Als Burgherr haben Sie von Ihrer Gebieterin den Auftrag erhalten, die Schlösser der „geliebten" Nachbarinnen mit Katapulten und Kanonen in Schutt und Asche zu lagen. Bevor Sie in dieser actiongeladenen Mixtur aus Aufbaustrategiespiel und Wirtschaftssimulation mit der Ballerei richtig loslegen, kümmern Sie sich erst um die Infrastruktur. Haben Sie genug Bauernhäuser gebaut, die Ihre Finanzen sichern? Ist ein Universalgenie mit von der Partie, das neue Technologien, etwa verbesserte Waffen, erforscht? Dann lassen Sie es ordentlich krachen!

An die Waffen

Wie bereits erwähnt, schießen Sie mit Kanonen und Steinschleudern auf die gegnerischen Burgen. Klingt relativ simpel, ist es aber nicht. Denn das Zielen erfordert neben physikalischem Gespür viel Fingerspitzengefühl. Dabei verstellen Sie anhand von vier Schaltern die Flugbahn der Geschosse und tasten sich langsam an das gewünschte Zielobjekt heran. Vier Kampagnen mit je acht Missionen warten auf den angehenden Ballistik-Experten. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei stetig an. Spätestens aber, wenn der Computer mit Zeppelinen auf Sie losgeht, beißen Sie des Öfteren mal deprimiert in die Tastatur.

Benjamin Bezold



Autsch, die Burgmauer hat einen direkten Treffer abbekommen. Vorne rechts sehen Sie zwei unserer Katapulte.

Ballerburg

Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, Win9x/Me/2000/XP
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D, OpenGL
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-4 Internet/Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	650 MB/600 MB
Internet:	www.ascaron.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Ascaron
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

» Ballern, bis der Arzt kommt. Das ideale Spiel für zwischendurch, kurzweilig und actionreich. «



Genre:	**Strategie**
Testversion:	**Goldmaster**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**75%**
Sound:	**75%**
Mehrspieler:	**82%**
Einzelspieler:	**72%**

Mit einem Hubschrauber unterstützen wir unsere Roboter im Kampf um die gegnerische Basis.

Fakten
- 3 Schwierigkeitsgrade
- 6 Kampagnen
- Mehrspielermodus
- 4 Trainingsmissionen
- 6 Welten
- Tag-und-Nacht-wechsel
- Wettereffekte

Traumfabrik?

Strategiespiel und Ego-Shooter in einem? Passt das überhaupt zusammen? Und wie! Wir haben uns für Sie in einem Zukunftsszenario mit fiesen Alien-Wesen und hartnäckigen Robotern herumgeschlagen – doch nicht nur damit ... Lesen Sie in unserem Test, wie der russische Genremix schmeckt.

Eigentlich wollten Sie mit Ihrer Raumschiffflotte den Rebellen kräftig in den Hintern treten, doch plötzlich läuft alles anders als geplant. Sie geraten in einen Hinterhalt und finden sich als einziger Überlebender auf einem ebenso faszinierenden wie auch tödlichen Planeten wieder. Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen, an dem sich Ihr hartes Training bezahlt macht. Was predigte der Ausbilder doch gleich wieder? Gewässer meiden, Alien-Kreaturen aus sicherer Distanz eliminieren und herumstehende Roboter zu eigenen Zwecken nutzen. Aber es geht nicht nur ums nackte Überleben, denn Sie haben immer noch einen Auftrag zu erledigen, nämlich die Rebellen zu vernichten.


Wenn Ihnen die eigene KI zu dumm ist, springen Sie einfach hinter das Steuer und knallen den Gegner höchstpersönlich ab.


Im Baumenü entwerfen Sie Ihre individuellen Roboter und bestimmen, welche Geschütze montiert werden.


Die „Einheimischen“ sind nicht zu Scherzen aufgelegt. Wenn Sie Ihnen zu nahe kommen, entpuppen sie sich als todbringende Gegner.


Über das Kommandanten-Menü geben Sie Gebäude und Einheiten in Auftrag und erteilen über die Satellitenkarte (rechts) Befehle.

Zwei in einem

Also einer gegen alle? Nein! Bevor Sie zum großen Angriff blasen, benötigen Sie erst einmal eine Basis, in der Sie Einheiten produzieren. Wie gut, dass die längst ausgestorbene Rasse der „Bauherren“ neben einem weit verzweigten System an Sprungtoren auch noch jede Menge Gebäude zurückgelassen hat. Bewaffnet mit einem Raketenwerfer und verschiedenen Laserkanonen bewegen Sie sich in bester Ego-Shooter-Manier vorwärts, bis Sie einen Bunker entdecken, der Ihnen fortan als Kommandozentrale dient. Dort haben Sie wie in einem Strategiespiel die Möglichkeit, Gebäude – etwa Fabriken – oder Förderminen zu bauen. Sind die nötigen Ressourcen in Ihrem Besitz, dauert es nicht mehr lange und die ersten Kampfroboter rollen vom Band, die Sie per Satellitenkarte in der Schlacht um die gegnerische Basis dirigieren. Dabei haben sie ständig die Möglichkeit, ins Cockpit jedes x-beliebigen Fahrzeugs zu springen und das Ruder selbst in die Hand zu nehmen, *Uprising* lässt schön grüßen. Diese Option ist vor allem hilfreich, wenn sich der Computer allzu trottelig anstellt, was leider des Öfteren der Fall ist.


Mit vereinten Kräften schlagen wir einen Angriff zurück.

Vergleich

Es ist schwer, einen direkten Vergleich für das actiongeladene *Parkan: Iron Strategy* zu finden. Am ehesten kommen *Uprising 2* und vor allem *Wargasm* in Frage. Während *Uprising 2* viel Wert auf die strategische Planung legt, steht bei DIDs *Wargasm* vor allem die 3D-Action im Vordergrund. Aufgrund der mangelhaften Story und der gewöhnungsbedürftigen Bedienung kann *Parkan: Iron Strategy* nicht ganz mit seinen Konkurrenten mithalten.

Wargasm (abgewertet)	77 %
Uprising 2 (abgewertet)	71 %
Parkan: Iron Strategy	68 %

Benutzerfreundlich?

Verantwortlich für diesen nicht nur grafisch ansehnlichen Genremix ist der russische Software-Entwickler Nikita. Seit 1991 programmiert die rund 40 Mann starke Entwicklertruppe aus Moskau Computerspiele für den osteuropäischen Markt. Mit *Parkan: Iron Strategy* ist den Russen ein passabler Einstand in Deutschland gelungen, doch vor allem die umständliche und unübersichtliche Benutzerführung kann Otto Normalspieler vom Kauf abschrecken. Eine annähernd originelle Story hätte über diesen Schwachpunkt wohl hinweggetröstet. So jedoch dürfen Sie sich mit potthässlichen Menüs und Symbolen herumschlagen und werden obendrein von uninspirierten Sprechern eingeschläfert. Ansonsten ist die optische Präsentation äußerst solide, lediglich die Baumenüs erinnern stark an längst vergangene DOS-Zeiten. Schade, *Parkan: Iron Strategy* hätte sowohl für Actionfans als auch für Hardcore-Strategen durchaus interessant werden können, so jedoch ist der Titel „nur“ gehobener Durchschnitt.

Benjamin Bezold

Kommentar

Benjamin Bezold

Anfangs ist es schon ziemlich cool, wenn auch nicht neu, jederzeit in das Cockpit einer x-beliebigen Einheit zu springen und dem Computer zu zeigen, wie man richtig kämpft . Das allein reicht jedoch nicht aus, um stundenlangen Spielspaß zu garantieren. Was mir fehlt, ist einfach eine überzeugende Handlung. Das 08/15-Alien-Szenario ist nämlich in etwa so spannend, wie der Dauerbrenner-Kamin im TV-Nachtprogramm. So verzichte ich lieber auf den Genremix und greife entweder zu einer reinen Mech-Simulation wie MechWarrior 4 oder vergnüge mich mit einem Echtzeithit à la Empire Earth.

Parkan: Iron Strategy

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win9x/Me
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	Sound/Musik: DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	1-4 Internet/Netzwerk (1Sp./CD)
CD/HD:	250 MB/197 MB
Internet:	www.ironstrategy.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Nikita/Monte Chr.
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Goldmaster
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	Nein
Grafik:	73%
Sound:	67%
Mehrspieler:	70%
Einzelspieler:	68%

» Netter Genremix aus Ego-Shooter und Strategiespiel. Story und Bedienung trüben den Spaß «

Ende Gelände: Jetzt geht's Du-weiß-schon-wem an den Kragen.

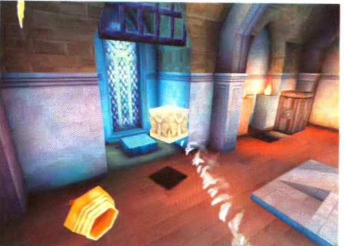
Im Kino bricht Harry Potter zurzeit alle Rekorde und auch die PC-Version steht zum Testzeitpunkt bereits auf dem ersten Platz der Charts. Viel Hype um nichts, oder versprüht Mr. Potter wirklich zauberhaften Charme?

Hexenwerk

Pünktlich zum Kinofilm steht das Spiel in den Läden? Das bürgte in der Vergangenheit in den wenigsten Fällen für hohe Spielqualität. Entwarnung! *Harry Potter und der Stein der Weisen* ist ein knuffiges Adventure für Einsteiger geworden, das sich exakt an die Filmvorlage hält. Aber der Reihe nach: Als Nachwuchs-Magier wird Harry im zarten Alter von elf Jahren auf die Zauberpenne Hogwarts eingeladen. Dort erlernt er seine ersten Hexenkünste von den ehrwürdigen Professoren Flitwick, Quirrel, Madame Hooch oder dem fiesen Snape, schließt Freundschaft mit der sympathischen Streberin Hermine Granger, dem etwas chaotischen Ron Weasley, Wildhüter Hagrid sowie mit Schwergewicht Neville Longbottom und kommt schließlich dem Geheimnis des Steins der Weisen und Ober-Kanaille Lord Voldemort auf die Schliche.

Der Spielverlauf gestaltet sich strikt linear. Nach dem Unterrichtsbesuch, wo Sie einen neuen Spruch erlernen können, müssen Sie eine kleine Zauberprüfung absolvieren. Per Mausklick wird gehext und gesprungen, per Tastendruck gerannt – das war's auch schon. So hüpfen Sie sich wie Fräulein Croft durch hübsche Innenlevels (*Unreal*-Engine), lösen kindgerechte Rätsel der Marke „Oh, eine Kiste! Was mag da wohl drin sein? Schnell einen Alohomora-Zauber ausprobieren" und fliegen auf Ihrem Besen durch die knallbunten, aber ziemlich eckig geratenen Ländereien von Hogwarts. Verhaspeln können Sie sich nicht, denn vom Storyverlauf kann eh nicht abgewichen werden und der korrekte Zauberspruch zur rechten Zeit wird vom Programm selbstständig ausgewählt. Speichern ist dagegen nur an bestimmten Punkten erlaubt.





Um neue Zaubersprüche, wie hier den Schwebezauber „Wingardium Leviosa", zu erlernen, fahren Sie einfach mit der Maus das Symbol ab. Danach steht der Spruch per simplen Mausklick zu Verfügung und Sie können etwa Steinklötze auf Plattformen befördern. Praktisch!

Kopierschutz verflucht?

Vorsicht: Dank der neuesten Version von Safecast, mit dessen Hilfe sich *Harry Potter* Raubkopierer vom Hals halten will, kann es zu Problemen bei einigen Rechner kommen, die neben einem CD/DVD-Laufwerk ebenfalls einen CD-Brenner an Bord haben. Wenn Sie also nach der Bewältigung der ersten Zauberstunde nicht mehr weiterkommen, hilft nur eine Neuinstallation, nachdem Sie zuvor den Brenner abgeklemmt haben.

Kommentar

Christian Bigge

Liebe Eltern: Sollten Sie noch auf der Suche nach einem Weihnachtsgeschenk für Ihre Sprösslinge sein, fangen Sie mit Harry Potter und der Stein der Weisen den goldenen Schnatz. Schneller können Sie beim Nachwuchs nicht an Ansehen gewinnen. Ältere Spieler-Semester, die bereits Harrys Charme verfallen sind, dürfen ebenfalls ohne Zögern zugreifen. Für alle anderen Muggels gilt: Wer einen Blauen für acht Stunden Spielvergnügen hinblättern will, wird dafür gut unterhalten, kniffligere Rätselkost und satten Spielumfang wie ansatzweise bei Indiana Jones oder heftiger bei Myst 3 dürfen Sie allerdings nicht erwarten.



Um Hermine vor dem Troll zu retten, muss Harry allerlei Wurfgeschosse abwehren, während Freund Ron die Zauberkeule schwingt.

Dass das dennoch Spaß macht, liegt vor allem an der fantasievollen Story, die durch einige Zwischensequenzen vorangetrieben wird, den liebevoll inszenierten Charakteren und dem geschickten Wechsel der Herausforderungen. So wird das Rätselallerlei etwa durch eine actionlastige Partie Quidditch unterbrochen, wo Harry als jüngster Sucher der Geschichte von Hogwarts fleißig Punkte für seine Zauberkumpane von Gryffindor sammeln kann. Oder aber eine Schleichorgie im Stile von *Dark Project – Der Meisterdieb* steht auf dem Programm, bei der sich unser Zauberlehrling mithilfe eines Tarnumhangs an Hausmeister Filch und seiner magischen Mietze Mrs. Norris vorbeischummeln muss. Zwischendurch dürfen immer wieder Belohnungen in Form von Leuchtsternen, Magiekarten oder Bertie Botts Bohnen aller Geschmacksrichtungen eingesammelt werden. Während des Spielens kann man so leicht einmal die Zeit um sich herum vergessen, wird aber spätestens nach sechs bis acht Stunden aus dem Potter-Fieber erwachen. Dann ist das Abenteuer nämlich durchgespielt.

Christian Bigge

Harry Potter

Mindestens:	PII 266, 32 MB, Win9x/Me/2000/XP, 3D-Karte
Sinnvoll:	PIII 500, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Sp. PC, 1 Sp./CD
CD/HD:	425 MB/425 MB
Internet:	www.electronicarts.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 100,-
Hersteller:	KnowWonder/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Action-Adventure
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	78%
Sound:	70%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	72%

» Nett gemacht und für Einsteiger. Nach sechs bis acht Stunden ist alles vorbei. «

Thronfolger

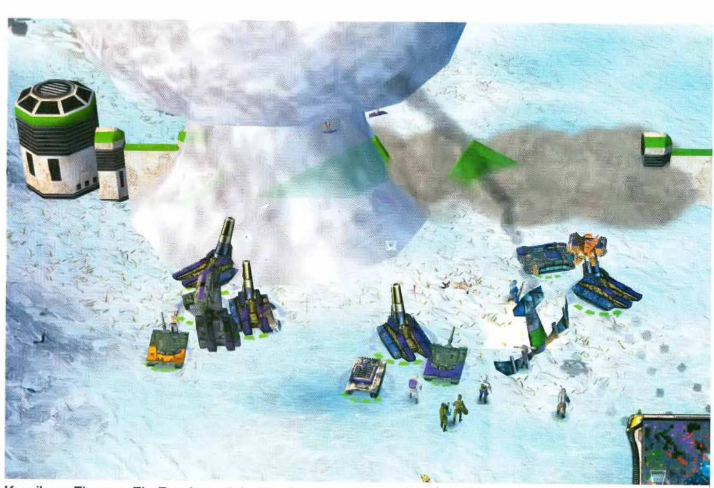
In der letzten Ausgabe sind wir bereits auf die großartige Mehrspieleroption von Empire Earth eingegangen, mit der sich der Strategiehit problemlos an die Genrespitze setzen konnte – die beste Grundlage, um sich auch im Einzelspielermodus als neue Referenz zu etablieren.

PC ACTION GOLD

In vier historisch angehauchten Kampagnen behandelt *Empire Earth* wichtige Großereignisse der Menschheitsgeschichte. So dürfen Sie in der ersten Kampagne ein noch steinzeitliches Völkchen auf der griechischen Halbinsel ansiedeln, um einige Missionen später die Armee einer starken Nation inklusive namhafter Helden wie Achilles und Odysseus gegen die Mauern von Troja zu führen. Im Zenit ihrer Macht erobern die Griechen unter Alexander dem Großen schließlich Persien, Ägypten und mit Ihrer Hilfe vielleicht sogar Indien. Die zweite Kampagne handelt von den mittelalterlichen bis imperialistischen Kriegen zwischen England und Frankreich, von Wilhelm dem Eroberer bis Napoleon.

Im Wandel der Zeit

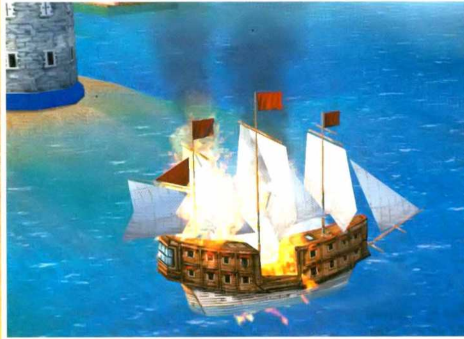
Strategisch interessanter gestaltet sich die dritte Kampagne, die den Ersten und Zweiten Weltkrieg umfasst, in dem erstmals auch der Luftraum hart umkämpft wird. Zum Abschluss dürfen Sie noch eine hypothetische Kampagne in der nahen Zukunft bestreiten, in der sich Russland zur glanzvollen Supermacht entwickelt. In diesen vorgefertigten Szenarien agiert der Computergegner streng nach einem Skript und setzt kaum seine echte KI ein. Zum Glück, denn nur so lässt sich die Story in den Missionen verpacken. Der Schwierigkeitsgrad ist trotzdem anspruchsvoll. Oftmals ist sogar ein Neustart des Szenarios nötig, da der Computer gerne mit überraschenden Angriffen seine Stärke demonstriert, nur weil Sie einen der unsichtbaren Auslöser seines Skripts aktiviert haben. Ohne durchdachten Plan können Sie sich auf einige Niederlagen einstellen.


Kamikaze-Einsatz: Ein Bomber wirft eine Atombombe auf die Angreifer, bevor er abgeschossen wird.

Mann gegen Computer

Im freien Spiel starten Ihre Computergegner mit gleichen


Mit Krummsäbeln bewaffnete Reiter fallen der griechischen Armee in die Flanke.


Schiffeversenken: Selbst vor Kanonen starrende Schiffe wie dieses haben gegen die Steintürme schlechte Karten.


Zweiter Weltkrieg: Panzer und Infanteristen zerstören eine wehrlose Farm in der Basis des Gegners.

Voraussetzungen, mobilisieren dafür aber die gesamte Stärke ihrer künstlichen Intelligenz, um Ihnen Paroli zu bieten. Mit Erfolg, denn die Spielstärke des Rechenknechts kann sich wirklich sehen lassen. Aufbau und Entwicklung meistert der Computer ähnlich schnell wie ein geübter Spieler, höchstens in den Scharmützeln können Sie durch hastiges Mikromanagement einzelner Einheiten das Blatt zu Ihren Gunsten wenden. Sich selbst überlassen, agieren Ihre Einheiten trotz mehrerer Verhaltensvorgaben nämlich leider ziemlich minderbemittelt und werden schnell aufgerieben. Frei konfigurierbare Spiele haben einen weiteren Vorteil: Während Sie in den einzelnen Missionen der Kampagnen meist nur in eine weitere Epoche vorrücken, können Sie im Einzelspiel in der Vorgeschichte beginnen und Ihre Nation bis ins Nanozeitalter entwickeln. Auf reinen Landkarten kommt es vermutlich schon früher zu einer Entscheidungsschlacht, aber auf den Inselwelten dürfen Sie sich auf Gefechte epischen Ausmaßes einstellen.

Alexander Geltenpoth

Vergleich

Absoluter Genreprimus bleibt *Battle Realms*, dessen fantastische Grafik und actionreiche Spielweise begeistern, dafür fehlen hier die Aspekte Aufbau und Forschung fast komplett.

Direkt vergleichbar ist *Empire Earth* ohnehin eher mit dem ähnlich aufbauintensiven *Age of Empires 2* und dessen Ableger *Star Wars Galactic Battlegrounds*. Ausschlaggebend für die höhere Wertung ist das ausgefeiltere Spielsystem, die breiteren Möglichkeiten in der Entwicklung des eigenen Volks sowie die größere strategische Tiefe von *Empire Earth*.

Battle Realms	91%
Empire Earth	85%
Age of Empires 2 (abgewertet)	80%
SW Galactic Battlegrounds	68%

Kommentar

Alexander Geltenpoth



Empire Earth ist außergewöhnlich gut geglückt und bietet Spaß für Monate. Was dem Spiel an Innovationen fehlt – schließlich bietet das zwei Jahre alte Age of Kings eine fast identische Spielweise –, macht es durch sein perfektioniertes Spielsystem und die ansprechende Grafik wett. Falls Sie sich bislang mit Age of Empires 2 vergnügten, sollten Sie unbedingt zu Empire Earth greifen. Im Einzelspielermodus ist Battle Realms aber actionreicher und vielseitiger.

Empire Earth

Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, Win98/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 256 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	16 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	700 MB/550 MB
Internet:	www.sierra-empireearth.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Stainless Steel/Vivendi
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Auch im Einzelspielermodus gelungen: Empire Earth entthront das veraltete Age of Empires 2. «

Genre:	**Echtzeitstrategie**
Testversion :	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**87%**
Sound:	**82%**
Mehrspieler:	**89%**
Einzelspieler:	**85%**



Geher und Artilleriebatterien des Imperiums zerlegen eine Rebellenbasis nach allen Regeln der Kunst.

Machtloser Jedi

Age of Kings trifft auf Star Wars: Eigentlich eine hitverdächtige Kombination – besonders, weil die Story in den Kampagnen von mehr als nur den vier bekannten Verfilmungen der Sternensaga handelt. Aber freuen Sie sich nicht zu früh ...

In den Gefechten gegen die Handelsföderation, das Imperium oder die Rebellen stehen Ihnen so berühmte Persönlichkeiten wie Chewbacca, Qui-Gon Jinn, Darth Vader, Prinzessin Leia und Han Solo zur Seite. Den Szenarien gelingt es aber wegen der mageren Story und der eintönigen Missionsgestaltung nur begrenzt, Atmosphäre aufzubauen. Zu oft sollen nur sämtliche Gegner vernichtet werden. Wie in *Age of Empires 2* errichten Sie meist eine Basis, sammeln einen Vorrat der vier Ressourcenarten, kaufen Upgrades und produzieren Einheiten, mit denen Sie dann Ihre Feinde überrollen. *Galactic Battlegrounds* spielt sich fast so wie *Age of Kings*. Kein Wunder, schließlich hat Lucas Arts mit der Grafik-Engine auch gleich das gesamte Spielsystem übernommen.

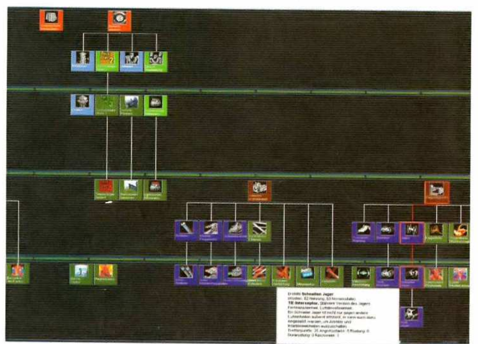
Matte Sternenkrieger

Ein weiterer Hauptkritikpunkt ist die Grafik: Eigentlich sollte *Galactic Battlegrounds* ähnlich gut aussehen wie *Age of Empires 2*. Aber die Objekte, Einheiten und Explosionen sind liebloser gestaltet und die Animationen wirken unnatürlicher. Wenn Lucas Arts schon zwei Jahre alte Programmroutinen verwendet, hätte die Firma zumindest das Maximum rausholen müssen. So präsentiert sich der Titel nicht nur spielerisch, sondern auch optisch als hässliches Entlein.

Alexander Geltenpoth

Kommentar – Alexander Geltenpoth

Guter Grundgedanke – missglückte Umsetzung: Die Idee mit den sechs Kampagnen vor, nach und zwischen den verfilmten Episoden 1, 4, 5 und 6 ist toll, aber warum sind die Missionen so eintönig? Warum diese hässliche Grafik? Warum kaum Neuerungen gegenüber Age of Empires 2? Wirklich schade, daraus hätte deutlich mehr werden können.



Wie bei Age of Kings müssen Sie die meisten Technologien erst erforschen. Für den TIE-Interceptor ist Tech-Level 4 nötig.

SW Galactic Battlegrounds

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PII 400, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw., 8 Intern./1 Sp. pro CD
CD/HD:	750 MB/530 MB
Internet:	www.lucasarts.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 90,-
Hersteller:	Lucas Arts/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Age of Empires 2 im Star-Wars-Universum: Leider mit mieser Optik und viel zu wenigen Innovationen. «

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	41%
Sound:	78%
Mehrspieler:	70%
Einzelspieler:	68%

Mehrere Schiffe der Akira-Klasse sind in den Kampf um eine Borg-Basis verwickelt.

Fakten

- Über 100 Schiffstypen
- Star-Trek-Lizenz
- Kampagne mit 30 Missionen
- 3D-Modus
- Synchronsprecher der Fernsehserien
- 22 neue Spezialwaffen
- 6 spielbare Rassen
- Mehrspielermodus

Ausgeborgt

Alarmstufe Rot im Alpha-Quadranten! Die Borg haben es mal wieder auf die Föderation abgesehen und lassen ihre Streitkräfte auf die Menschheit und ihre Verbündeten los. Wir haben für Sie eine Armada zusammengestellt und dem Erzfeind mächtig eingeheizt.

Armada 2 ist wie sein Vorgänger ein klassisches Echtzeitstrategiespiel im Stile von *Command & Conquer* oder *Empire Earth*. Da Ihnen zu Beginn einer Mission lediglich eine Hand voll Schiffe zur Verfügung steht, investieren Sie meistens die ersten Spielminuten in den Bau einer Basis. Dabei nutzen Sie kleine Monde zur Gewinnung des Rohstoffs Dilithium, Metall finden Sie auf Planeten und Latinum versteckt sich in Nebelfeldern. Haben Sie genug „Cash", produzieren Sie so viele Raumschiffe wie möglich und überrennen anschließend den Feind.



Captain Jean-Luc Picard hat auf der Enterprise E das Kommando und bekämpft gerade einen Borg-Kubus.



Dieses Föderationsschiff ist einem Überfall der Spezies 8472 zum Opfer gefallen. Armada 2 geizt nicht mit Spezialeffekten.



Die Spezies 8472 zählt zu den interessantesten Rassen des Spiels. Hier steht eine Sternenbasis der Föderation unter Beschuss.

Vergleich

An die Spitze unserer Tabelle hat sich diesen Monat das hervorragende *Empire Earth* katapultiert. Von Anbeginn der Menschheit bis hin ins Nano-Zeitalter erleben Sie dort spannende Echtzeitkämpfe. Vor allem der Mehrspielermodus begeistert auf Anhieb. *Armada 2* erweist sich als würdiger Fortsetzungstitel und spricht auch Zocker an, die nichts mit *Star Trek* am Hut haben. Die rote Laterne geht an das langweilige *Star Trek: New Worlds*, in dem Sie direkt auf der Planetenoberfläche kämpfen.

Empire Earth	85%
Armada 2	78%
Star Trek: New Worlds	64%

Captain auf der Brücke

Armada 2 bietet im Vergleich zum ersten Teil wenig Innovatives, aber viel Masse. Neu hinzugekommen sind satte 45 Schiffe, 22 Spezialwaffen, über 30 neue Raumstationen und natürlich die 30 Einzelspielermissionen der Kampagne. Dort kämpfen Sie übrigens zunächst aufseiten der Föderation, später als Klingone und übernehmen dann die Borg. Ferner treiben Sie nun auch Handel mit den schlitzohrigen Ferengi und reisen mit Warp-Antrieb durch das optisch endlich ansprechende Universum. Dieses ist übrigens im Gegensatz zum durchschnittlichen *Star Trek: Deep Space Nine – Dominion Wars* dreidimensional. Das sieht toll aus, der strategische Nutzen tendiert jedoch gegen null. Schnell erlernt ist die einfache Maussteuerung, die Ihnen Activision in ausführlichen Tutorial-Missionen näher bringt. Dank Paramounts kostspieliger *Star Trek*-Lizenz treffen Sie im Spiel laufend auf alte Bekannte, so auch Captain Picard, den Sie mit der USS-Enterprise NCC-1701-E quer durch die Galaxis jagen. Ebenfalls mit von der Partie: Die originalen Synchronsprecher aus den Fernsehserien und Kinofilmen. Die *Star Trek*-Atmosphäre wird somit perfekt eingefangen.

Add-on?

Zwar garantieren die 30 abwechslungsreichen Missionen, von der Rettung bedrohter Sternenbasen bis hin zu hinterhältigen Überfällen, viele Stunden Spielspaß, zu keinem Zeitpunkt haben Sie jedoch das Gefühl, mit *Armada 2* ein taufrisches Produkt erworben zu haben. Vor allem, weil in der Kampagne wieder nur die drei „alten" Rassen Ihre Befehle entgegennehmen. Besitzer des ersten Teils sollten also zweimal überlegen, ob Sie erneut rund 80 Mark für beinahe dasselbe, wenn auch runderneuerte Spiel hinlegen.

Benjamin Bezold

Kommentar



Benjamin Bezold

Es gibt sie doch noch, die guten Star-Trek-Spiele. Neben dem Ego-Shooter Elite Force ist Armada 2 der derzeit beste Titel für Trekkies. Aber auch „Nicht-Enterprise-Fans" werden dank einfacher Benutzerführung und spannender Missionen mit diesem Echtzeitstrategiespiel unterhaltsame Stunden vor dem Bildschirm verbringen. Trotzdem bleibt es mir ein Rätsel, warum man in der Einzelspielerkampagne angesichts der zahlreichen Völker nur die Föderation, die Borg und die Klingonen spielen darf. Gerne hätte ich ein paar Aufträge als fieser Cardassianer oder Mitglied der Furcht einflößenden Spezies 8472 absolviert. Nichtsdestotrotz ist Armada 2 ein gelungenes Strategiespiel, das dem Genre etwas frischen Wind verleiht.

Star Trek: Armada 2

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/Me/2000/XP
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1-8 Internet/Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD:	453 MB/674 MB
Internet:	www.activision.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Mad Doc/Activision
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Goldmaster
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	71%
Sound:	78%
Mehrspieler:	79%
Einzelspieler:	78%

» Erfrischende Abwechslung im Strategie-Einerlei. Armada 2 ist eine eindeutige Kaufempfehlung. «

Die Qual der Wahl

Tony mag Schokolade, Harry hingegen bunte Lutscher. Soll ich nun beides kaufen oder warte ich lieber ab, wie sich die Beziehungen zu den Herren entwickeln? Fragen wie diese stellen Sie sich bald zur Genüge, wollen Sie all Ihre Liebhaber verwöhnen.



Da Liebe bekanntlich durch den Magen geht, kauft Ihre Simseline schon mal ein paar Süßigkeiten für das abendliche Rendezvous im Kamellenladen. Gut, dass Sims weder zunehmen noch Karies kriegen.

Im Erweiterungspack *Die Sims – Hot Date* zur Lebenssimulation von Electronic Arts müssen Ihre liebevoll aufgezogenen Protagonisten zeigen, was flirttechnisch in ihnen steckt. Fünf neue Charaktere zum Verabreden, wie Salonlöwe und Blonde Sexbombe, warten vor der Türe auf Einlass. Reichte bisher ein fünfminütiges Gespräch in der Küche und ein kurzer Tanzabend, um die oder den Angebeteten zu bezirzen, verlangen die potenziellen Partner nun mehr Ideenreichtum. Mit dem überarbeiteten Aktionsmenü sollte dies kein Problem darstellen. Neben dem bekannten „Kompliment" sorgen nun „Antesten" und „Schubsen" für mehr Handlungsfreiraum. Wobei letztere Option jedoch eher an vorpubertäre Verhaltensweisen aus der Grundschule erinnert.

More Toys

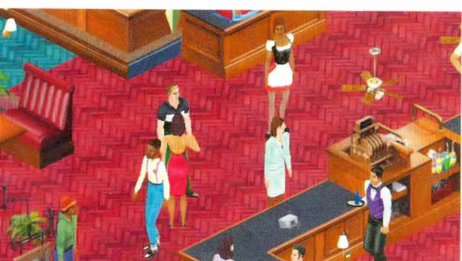
Um Ihren potenziellen Partnern auch optisch mehr Vielfalt zu bieten, sorgen 125 neue Objekte zum Spielen und Verzieren Ihres Heimes für das richtige Ambiente. Da dürfen Fischteiche, herzförmige Liebeswannen und Picknicktische natürlich nicht fehlen. Sollte Ihren Sims dann trotz aller Nachbarschaftsliebe die Decke auf den Kopf fallen, erkunden Sie doch einfach das nahe liegende Stadtviertel. Ob Sie mit dem Partner Händchen haltend durch den Park spazieren, ein romantisches Abendessen im Restaurant genießen oder einfach nur die Regale des Einkaufscenters nach neuen Accessoires für Ihren Hausstand durchforsten – für genügend Abwechslung wurde gesorgt. Und selbst auswärts dürfen Sie gestalten, bis der Mauszeiger bricht. Einziger Nachteil: An den Bau eines Eigenheimes in dieser Gegend ist leider nicht zu denken. Man kann halt nicht alles haben.

Tanja Bunke



Kommentar Tanja Bunke

Selten erfuhren Ihre Sims so viel soziales Umfeld wie im aktuellen Erweiterungspack Die Sims – Hot Date. Das Stadtzentrum wimmelt nur so von potenziellen Lebenspartnern, so dass Sie sich kaum entscheiden können, wen Sie zuerst auf Ihre Liebesschaukel oder den flauschigen Teppich vor dem Kamin einladen.



Auswahl ohne Ende: Ob rassige Italienerin im hautengen Kleid oder schokoladenbraune Schönheit im Dirndl – für jeden Geschmack ist hier im Stadtviertel der Sims-Welt etwas dabei.

Die Sims - Hot Date



Mindestens:	P233, 128 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Spieler pro Packung
CD/HD:	650 MB/173 MB
Internet:	www.thesims.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 50,-
Hersteller:	Maxis/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Angabe

Genre:	Simulation
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	76%
Sound:	70%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	80%

» Da kommt Leben in die Bude: Zahlreiche Extras und ein Stadtzentrum laden zum Simseln ein. «

The Art of Magic



Die grafische Darstellung des Interfaces wirkt verschwommen und lässt so die Gesichter Ihrer Protagonisten kaum mehr erkennen.

The Art of Magic heißt der Rollenspiel-Strategie-Mix aus dem Hause Virgin Interactive. Sie schlüpfen in die Rolle des Zauberlehrlings Aurax, um der Welt den Frieden zu schenken. In 30 Missionen kämpfen Sie gegen das Böse, wobei sich Ihre Angriffstaktiken meist auf ein Repertoire von 50 Zaubersprüchen und diverse Kreaturbeschwörungen beschränken. Der Schwierigkeitsgrad in den Levels weist eine Schwachstelle auf, da er ständig zwischen anspruchslos und knochenhart schwankt. Weitere Mankos stellen die schlechte Steuerung, das Interface und die schwächliche 3D-Grafik dar. Ein wenig Schwung in das insgesamt zu unausgewogene Programm bringt hingegen der Mehrspielermodus, bei dem Sie mit bis zu sieben weiteren Recken auf Monsterhatz gehen. Nette Idee: Um Ihre Feinde auf Abstand zu halten, zünden Sie einfach mal kurz den Wald an.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Aus den Sandalen gehoben hat mich The Art of Magic nicht, auch wenn ich solche Genre-Mischungen seit Battle Realms liebe. Grafik und Steuerung trüben das Gesamtbild, so dass der Mix aus Strategie und Rollenspiel von der Platte fliegt.

The Art of Magic

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk/Internet, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	650 MB/1.000 MB
Internet:	www.vid.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 89,95
Hersteller:	Climax/Virgin Int.
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	**Rollenspiel**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Mangelhaft**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**60%**
Sound:	**62%**
Mehrspieler:	**71%**
Einzelspieler:	**65%**

» Mittelmäßiger Genre-Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie, der erhebliche Mängel aufweist. «

Ballistics



Boni winken: Sobald Sie durch Nutzung Ihres Turbos eine bestimmte Geschwindigkeit erreichen, kassieren Sie Extra-Geld.

Im Cockpit eines futuristischen Luftkissen-„Motorrads" liefern Sie sich auf sieben Strecken heiße Rennen mit der Konkurrenz. Damit Sie bei Geschwindigkeiten von über 900 Meilen pro Stunde (mit Turboantrieb) nicht direkt beim ersten Hindernis aus der Kurve fliegen, verfrachtet die Spieleschmiede THQ die Flitzer in ein Luftschachtsystem. Nette Idee, aber gleichzeitig auch ein Schwachpunkt: Bis auf einige Bahnen in der freien Natur (Wasser- und Schnee-Szenario) bieten die engen und farbenschwachen Tunnel kaum Abwechslung fürs Auge. Sie blicken also förmlich in die Röhre. Entscheiden Sie ein Rennen für sich, erhalten Sie Preisgelder, um Ihr Maschinchen beispielsweise mit einem besseren Motor oder Kühler aufzumotzen. Im Mehrspielermodus geht dann richtig die Luzie ab. Sie dürfen mit bis zu sieben weiteren verhinderten Rennfahrern Gas geben.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Gehören Sie eher zur reflexschwachen Sorte Mensch, sollten Sie lieber die Patschehändchen von Ballistics lassen. Hindernisse sind im Temporausch nämlich erst auf den letzten Metern erkennbar, Adrenalinschübe dafür aber garantiert.

Ballistics

Mindestens:	PII 400, 128 MB RAM, Win9x/2000/Me
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk/Internet, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	650 MB/970 MB
Internet:	www.thq.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 70,-
Hersteller:	GRIN/XICAT/THQ
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Keine Angabe

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	**Rennspiel**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**70%**
Sound:	**76%**
Mehrspieler:	**70%**
Einzelspieler:	**68%**

» Nettes und rasantes Rennspiel im futuristischen Stil, allerdings wenig abwechslungsreich. «

Fakten

- Spielregeln ähneln *Magic: The Gathering*
- 2 Kampagnen
- 4 Völker
- Über 300 Zauber und Kreaturen
- Enorm lange Spielzeit

Gleich vier feindliche Helden versperren uns den Durchgang zur Burg des Gegners. In der nächsten Runde greifen wir den Turm an.

Ätherische Zusammenkunft

Sammelkartenspiele wie Magic: The Gathering erfreuen sich großer Beliebtheit, aber Umsetzungen für den PC waren bislang wenig erfolgreich. Mit Etherlords könnte sich das ändern.

In einer ganzen Serie epischer Schlachten ringen Sie auf der Seite des Guten oder Bösen um die Herrschaft im Fantasy-Reich. Als Spieler übernehmen Sie die Kontrolle über einige mächtige Zauberer, die Kreaturen beschwören und für sich in die Schlacht werfen. Ihre Helden sammeln in den Kämpfen Erfahrung und verbessern ihre Fähigkeiten für den Rest der Mission. Zahllose Spezialfähigkeiten, Zaubersprüche, Runen und Artefakte sorgen für vielfältige strategische Möglichkeiten, die Sie in den Magierduellen anwenden müssen, um Ihre Erfolgschancen zu wahren. Die Kampagne besteht nur aus einer Sammlung aneinander geknüpfter Einzelszenarien. Sie können dabei weder Gegenstände noch Helden in die nächste Mission übernehmen – schade. Dafür zeichnet sich der Schwierigkeitsgrad in den Szenarien durch einen langsamen, aber stetigen Anstieg aus, der Sie optimal fordert, unabhängig davon, wie gut Sie das vorherige Szenario abgeschlossen haben.

Magische Momente

Etherlords basiert nicht auf *Magic: Die Zusammenkunft* oder einem anderen populären Sammelkartenspiel, dennoch sind die Spielregeln recht ähnlich. Rundenweise dirigieren Sie Ihre Zauberer über die Karte, sammeln Ressourcen und erobern Gebäude. Sobald einer Ihrer Helden auf ein Monster oder einen feindlichen Magier trifft, kommt es zur Schlacht. Auch hier agieren die Kontrahenten rundenbasiert nacheinander. Aus dem Zauberspruchrepertoire Ihres Magiers stehen Ihnen zu Beginn sechs zufällig bestimmte Zauber zur Wahl und es kommt mindestens ein weiterer jede Runde hinzu. So kann es – wenn auch selten – passieren, dass Sie einen Kampf verlieren, weil Sie nur ungünstige Zauber auswählen können. Jeder Zauber verbraucht Mana, das Ihrem Magier am Anfang jeder



Die Fleisch fressende Pflanze opfert sich, um dem gegnerischen Helden einen Schadenspunkt zuzufügen.


Die Friedhofskulisse passt außerordentlich gut: Unser Greif hat dem Monster den Rest gegeben.

Das war's dann für den Gibberling: Gegen die Angriffe der beiden Schlangenkrieger kann sich der Unhold nicht wehren.

Runde zugeteilt wird. Ohne ausreichend Energie lassen sich die stärkeren Sprüche nicht einsetzen. Je länger ein Gefecht dauert, desto mehr Mana erhalten Sie pro Zug, wodurch sich viele Schlachten plötzlich wenden. Mit den meisten Zaubern beschwören Sie Kreaturen, die Sie auf den Gegner hetzen oder feindliche Angreifer blocken lassen. Strategisch bietet dieses System enormen Tiefgang, besonders, weil Sie vor den Schlachten Einfluss auf das Zauberspruchrepertoire Ihrer Helden nehmen können.

Alexander Geltenpoth

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Etherlords hat kaum Schwächen: Gelegentlich frustriert der Zufallsfaktor und die Langzeitmotivation leidet etwas darunter, dass Sie Ihre Helden innerhalb der Kampagne nicht in die nächste Mission übernehmen können. Davon abgesehen dürfen Sie sich von der fabelhaften Grafik bezaubern lassen und Ihren Grips bei den anspruchvollen Kämpfen ordentlich anstrengen. Für Fans rundenbasierter Strategiespiele ein echter Leckerbissen.

Vergleich

Grandiose 3D-Grafik inklusive frei beweglicher Kamera und fantastischer Effekte zeichnet *Etherlords* vor allen anderen rundenbasierten Strategiespielen aus. Größter Vorteil gegenüber der Konkurrenz ist aber der enorme strategische Tiefgang, den man dem einfachen Spielprinzip zuerst gar nicht zutraut.

Spiel	Wertung
Etherlords	83%
Age of Wonders (abgewertet)	76%
Lords of Magic (abgewertet)	68%
Heroes of M & M 3 (abgewertet)	64%

Etherlords

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 256 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	4 Sp. Netzw., Internet/1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.400 MB/1.500 MB
Internet:	www.etherlords.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Nival/Fishtank
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Rundenb. Strategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	90%
Sound:	73%
Mehrspieler:	81%
Einzelspieler:	83 %

» Hübsch und anspruchsvoll: Mit Etherlords kommen nicht nur Sammelkarten-Fans auf ihre Kosten. «

Kabukiman hat gerade diesen Schurken mit seiner Pumpgun erledigt.

Sex, Drugs & Rock 'n' Roll

Troma ist mehr als nur ein ödes, rundenbasiertes Strategiespiel, in dem sich Ihre bizarren Helden in selbstmörderische Gefechte stürzen. Dank einer Extraportion schwarzen Humors kommen Fans von Trash, Splatter und Gore speziell in den Videosequenzen auf ihre Kosten.

Braindead lässt grüßen: In den schrägen Videosequenzen zwischen den einzelnen Missionen stehen neben harten Metal-Klängen auch Ausschnitte aus Splatter-Movies im Mittelpunkt. Schließlich ist Troma Entertainment zumindest in den USA für seine B-Movie-Produktionen berüchtigt. Mit dem eigentlichen Spiel hat das meist herzlich wenig zu tun, wer drauf steht, wird aber gut unterhalten. Außerdem versetzen die Videos Sie in eine passende Stimmung für die nicht weniger abgefahrenen, strategischen Schlachten, in denen Ihre Superhelden – dazu gehören unter anderem Toxic Avenger, Sgt. Kabukiman und Stranger sowie später noch die hübsche Tromette Bulemia – die Sau rauslassen.



Mit seinem Wischmopp bewaffnet, streift Toxie durch die Straßen von Tromaville.

Erst was einwerfen

Bewaffnet mit allerlei Schießprügeln und Nahkampfwaffen metzeln sich die Charaktere durch die verschlafene Kleinstadt Tromaville und weitere seltsame Orte rund um den Globus. *Troma* verwendet dazu ein ähnliches System wie *Jagged Alliance 2* oder *Fallout Tactics*: Für jede Aktion verbrauchen Ihre Charaktere Aktionspunkte, die zu Beginn der Runde wieder aufgefüllt werden. Wichtige strategische Möglichkeiten wie Ducken, Liegen, Schleichen oder Rennen stehen leider nicht zur Auswahl, so dass allein die Position und Bewaffnung Ihres Trupps über den Sieg entscheidet. An die Stelle von Verbandsmaterial und Aufputschmittel treten in *Troma* harte Alkoholika und Drogen. Sicher nicht jedermanns Geschmack und völlig ungeeignet für Kinder.

Alexander Geltenpoth

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Die Geschmäcker sind verschieden: Wer sich für trashige Videos und den durchgeknallten Hintergrund begeistern kann, findet Troma sicher witzig und auch unterhaltsam. Hauptsächlich ausschlaggebend für die Wertung ist aber das Strategiespiel selbst und das ist ziemlich armselig ausgestattet und damit zu langweilig.



Tromette Bulemia – hier im Arm von Kabukiman – tritt Ihrem schießwütigen Team bei.



Allerlei seltsames Zeugs findet sich in Troma, wie dieses ... äh ... merkwürdige Gerät.

The Troma Project

Mindestens:	P266, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	P400, 128 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	1.200 MB/500-1.200 MB
Internet:	www.net-games.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 50,-
Hersteller:	Nekrosoft/Net-G.
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 18 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Durchgeknallt und nicht jugendfrei: Ein seltsames Spiel für Leute mit seltsamen Vorlieben. «

Genre:	Rundenb. Strategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	61%
Sound:	82%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	59%

Frank Herbert's Dune



Nervige Flucht-Aktion: In Frontalansicht rennen Sie durch den heißen Wüstensand und tappen ziellos in der Gegend herum.

Im Action-Adventure *Dune* erleben Sie in der Rolle des Paul Atreides, Sohn Herzog Letos, Stück für Stück den Ablauf des bekannten, gleichnamigen Science-Fiction-Streifens mit Jürgen Prochnow. Das Volk der Fremen auf Ihre Seite ziehen, die Sandwürmer für Ihre Zwecke nutzen und schließlich Baron Harkonnen beseitigen – all das gehört zu Ihrem Aufgaben-Repertoire. Mit Sicherheit eine spannende Vorlage, leider jedoch weniger gut umgesetzt. Die Steuerung des Action-Adventures ist recht holprig, die Kameraperspektive lässt sich weder automatisch noch manuell einstellen. Die Protagonisten sind arg kantig geraten und erinnern kaum an die Darsteller von einst. Besonders übel und nach kurzer Zeit demotivierend: Gespeichert werden darf erst zum Ende eines jeden Levels. Stundenlanges Herumprobieren ist also angesagt und führt selbst bei Film-Fans zu einem genervten Biss in die Tastatur.

Tanja Bunke

Kommentar – Tanja Bunke

Der zu hohe Schwierigkeitsgrad und die fehlende manuelle Speicherfunktion vermiesen eindeutig den Adventure-Genuss. Von „detaillierter Echtzeit-3D-Umgebung" ist nichts zu merken.

Frank Herbert's Dune

Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D, DirectSound
Sound/Musik:	Direct3D, DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Sp. pro CD
CD/HD:	650 MB/600 MB
Internet:	http://dune.cryogame.com/
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Widescreen/Modern
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Action-Adventure
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Mangelhaft
FFeedback:	–
Grafik:	62%
Sound:	75%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	50%

» Der bekannte Filmklassiker findet sich als schlecht umgesetztes Action-Adventure wieder. «

Meister Trainer



In England seit Jahren die Nummer eins, interessiert sich hier kaum jemand für die Insel-Kicker. Das liegt nicht etwa daran, dass die WiSim wirklich schlecht wäre. Im Gegenteil, für absolute Fußballfreaks ist sie sogar empfehlenswert, doch jeder Normalo-Manager wird sich nach wie vor zu Recht an der Asbach-Präsentation mit ihren 250 Untermenüs und dem kreismeisterlichen Durcheinander stören. *FM 2002* oder *Anstoss 3* sind einfach besser! **cs**

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	SIGames/Eidos
Preis:	Ca. DM 80,-
Genre:	WiSim
Grafik:	19%
Sound:	11%
Mehrspieler:	62
Einzelspieler:	60%

Fritz 7



Der Nachfolger des vom Schachbund empfohlenen Simulators bietet in der Spielstärke fein abgestimmte Gegner, eine demoralisierende Sprachausgabe („Ein Fall für den Pferdemetzger!") sowie ein Trainingsprogramm. Über den Online-Server suchen Sie sich einen passenden Gegner und bestreiten Partien im Internet. Trotzdem reicht *Fritz 7* in Sachen Spielstärke und Spieloptionen nicht an den günstigeren *Chessmaster 8000* heran. **ag**

Mindestens:	P166, 32 MB RAM, Win95/98/2000
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	Eidos
Preis:	Ca. DM 100,-
Genre:	Denkspiel
Grafik:	54%
Sound:	80%
Mehrspieler:	90%
Einzelspieler:	82%

Druuna – Morbus Gravis



Die Kombination Rasseweib, massig Action und schaurige Gestalten hat sich oft bewährt, reicht aber nicht immer für ein Erfolgskonzept. So auch im Falle *Druuna – Morbus Gravis*, ein Action-Adventure, in dem Sie als überproportionierte Mamsell die Welt vor einer Seuche retten sollen. Mit verwaschenen Grafiken, schlechter Steuerung und einem verwirrenden Spielablauf fällt das Gruselspiel von Microids in die Kategorie „den Platz auf der Platte nicht wert". **tabu**



Mindestens:	P II 400, 64 MB RAM, Win9x/2000
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Microids/Virgin
Preis:	DM 79,95
Genre:	Adventure
Grafik:	46%
Sound:	41%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	50%

Loch Ness



Als Detektiv werden Sie im Jahr 1932 zu einem alten Gutshof ans Ufer des sagenumwobenen Loch Ness gerufen. Kaum angekommen, ist plötzlich der Auftraggeber verschwunden und das knifflige Detektivspiel beginnt. Das detailgetreue Schottland-Szenario der 30er-Jahre sorgt dabei für reichlich Atmosphäre, doch ärgerlicherweise zieht sich die an sich spannende Story zäher dahin als jeder Kaugummi. Adventure-Fans mit Krimi-Faible mag's gefallen. **cs**



Mindestens:	P 166, 32 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Galilea/Wanadoo
Preis:	Ca. DM 80,-
Genre:	Adventure
Grafik:	61%
Sound:	69%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	58%

1 Higardi Raider (1/1/1)

Die friedliche Bevölkerung der Stadt unterstützt die Party im Kampf gegen den Banditen.

Fakten
- Rund 100 Spielstunden
- Nichtlineare Story
- 15 Klassen
- Über 100 Zaubersprüche
- Über 300 Monsterarten
- Nur in Englisch

Pure Magie

PC Action Gold

Eine Legende kehrt zurück: Viele Rollenspielfans mögen Wizardry mehr als andere, alteingesessene Serien. Obwohl wenig Neuheiten in diesem Genre erscheinen, hat es sich in den vergangenen fünf Jahren stark gewandelt. Kann ein Wizardry 8 überhaupt noch zeitgemäß sein?

Auch wenn sich kaum wer dran erinnert, die Story in *Wizardry 8* setzt dort an, wo *Crusader of the Dark Savant* endete. Keine Angst, auch wenn Sie mit dem Vorgänger nicht vertraut sind – fünf Jahre sind schließlich eine lange Zeit –, Sie werden im Intro ausreichend informiert. Nach einer kurzen Charaktergenerierung – erstmals muss der Spieler nicht mehr würfeln, sondern nur Punkte verteilen – können Sie sofort loslegen. Das Raumschiff mit Ihrer Party aus sechs Helden legt eine Bruchlandung auf dem Planeten Dominus hin. Auch in *Wizardry 8* mischt Sir-Tech wieder Fantasy mit Science-Fiction. Aber auf eine so gekonnte Art, dass Computer, Feuerwaffen und Codekarten erstaunlich harmonisch neben Zaubersprüchen, magischen Schwertern und den typischen Schatzkisten existieren. Speziell die neue Charakterklasse, der Gadgeteer, versteht sich besonders gut auf den Umgang mit technologischen Errungenschaften, während die 13 anderen Klassen wie Magier, Priester und Barden eher aus dem Fantasy-Bereich stammen.

Magie und Technik

Auf Dominus treffen Sie auf allerlei Monster: dort beheimatete Fantasy-Rassen sowie etliche alte Bekannte aus dem Vorgänger, darunter die T'Rang, Umpani und natürlich auch den Dark Savant. Alle haben das gleiche Ziel: Macht und Unsterblichkeit erringen! Denn Dominus ist der Heimat-



Die Automap lässt sich scrollen, zoomen und beschriften. Im Gegensatz zum Vorgänger ist keine Charakterfertigkeit nötig.



Die farbigen Dreiecke über dem Kopf des Gegners zeigen, welche Charaktere ihn als Hauptziel ausgewählt haben.



In den Konversationen im Multiple-Choice-System steht Ihnen eine Liste mit möglichen Themen zur Auswahl.

planet der Cosmic Lords, der Götter von Wizardry, deren Geheimnisse hier enthüllt werden können. Bevor sich Ihre Gruppe selbst zu neuen Cosmic Lords aufschwingt, gilt es, Ihre zahlreichen Konkurrenten auszubooten. Sie haben die volle Entscheidungsfreiheit, wie Sie vorgehen wollen: Sie können Allianzen schließen und Ihre Bündnispartner dann opportunistisch hintergehen oder sich komplett auf eigene Faust durchschlagen. Abgesehen von den Hauptquests müssen Sie sich entscheiden, welche Nebenaufträge Sie in der nichtlinearen Story annehmen wollen. Gerade durch die Story, Missionen und die Interaktion mit den zahlreichen Charakteren kommen die hervorragenden Rollenspielqualitäten von *Wizardry 8* zur Geltung.

Taktische Scharmützel

Sämtliche Gefechte laufen rundenbasiert ab. Die Geschwindigkeit von Helden und Gegnern bestimmt über die Initiative. Sie geben nur jeweils grob die Befehle für jeden Charakter vor, wählen Zauber aus und verändern die taktische Aufstellung der Party. Neben der Stufe der Charaktere und Gegner spielt die richtige Taktik eine entscheidende Rolle. Ein Quäntchen Glück darf natürlich nicht fehlen. Die Steuerung im Kampf ist wie im Rest des Spiels sehr einfach und geht nach kurzer Eingewöhnung schnell von der Hand. Während der Gefechte bekommen Sie zudem die schönsten Grafikeffekte von *Wizardry 8* zu sehen – was nicht viel heißen will, denn die Optik wirkt ziemlich altbacken und entspricht mit Abstand nicht der hohen Qualität des Inhalts.

Alexander Geltenpoth

Vergleich

Baldur's Gate 2 und ganz besonders *Gothic* können sich nur durch ihre überlegene Grafik von *Wizardry 8* absetzen, denn bei den Punkten Handlung, Aufträge und Interaktion geben sich die drei Spitzenspiele nicht viel – ebenjene Qualitäten, die *Wizardry 8* ziemlich deutlich von der übrigen Genrekonkurrenz abheben.

Spiel	Wertung
Baldur's Gate 2	91%
Gothic	90%
Wizardry 8	85%
Arcanum	83%
Wizards & Warriors	77%

Kommentar



Alexander Geltenpoth

Nicht alles, was Gold ist, glänzt!

Im Vergleich zu den inneren Werten präsentiert sich Wizardry 8 eher schlicht. Rollenspielfans sollten sich von der Optik keinesfalls abschrecken lassen, für den Spaß sorgt nicht die Verpackung, sondern der Inhalt. Sir-Tech hat es erneut geschafft, ein episches Abenteuer – rund 100 Stunden purer Rollenspielgenuss stehen Ihnen bevor – in einer fantastischen Welt vorbildlich in Szene zu setzen. Ausreichende Englischkenntnisse sind allerdings Voraussetzung, denn bislang ist keine Übersetzung in Sicht.


Sechs eigene und bis zu acht angeheuerte Charaktere bilden eine Party. Ihre Formation kann man vor und im Kampf ändern.

Wizardry 8

Mindestens:	PII 233, 64 MB RAM, Win95/98/2000
Sinnvoll:	PII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1
CD/HD:	1.800 MB/700-1.800 MB
Internet:	www.wizardry8.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 110,-
Hersteller:	Sir-Tech
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ungeprüft

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Ein grandioses Rollenspielerlebnis, bei dem höchstens die leicht angestaubte Grafik etwas stört «

Genre:	**Rollenspiel**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**73%**
Sound:	**74%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	**85%**



Frau am Steuer, das wird teuer: Bei Motor City Online müssen Sie mit dem Schlimmsten rechnen.

Auf dem Highway ist die Hölle los

PC Action Gold

Das Warten hat ein Ende! Motor City Online heißt der inoffizielle sechste Teil der Need-for-Speed-Serie und beweist als reinrassiges Online-Spiel eindrucksvoll, dass nicht nur Rollen- und Strategiespiele im Internet funktionieren!

Eieieiei! Solch eine Begegnung mit der Leitplanke dürfte dem Kotflügel gar nicht schmecken.

Ursprünglich sollte *Motor City Online* schon vor über einem Jahr unter dem Namen „Need for Speed: Motorcity" als sechster Teil der erfolgreichen Rennspiel-Serie erscheinen und neben dem gewohnten Einzelspielermodus einen erweiterten Mehrspielerpart bieten. Da sich Letzterer in der Entwicklung sehr viel komplexer als erwartet gestaltete, entschloss man sich bei Electronic Arts dazu, das Spiel aus der *Need for Speed*-Serie auszukoppeln und unter dem neuen Namen *Motor City Online* als reines Onlinespiel zu veröffentlichen.

Der Preis ist heiß

Und als eben solches präsentiert sich das Spiel nach zahlreichen Terminverschiebungen seit kurzer Zeit den amerikanischen Spielern. Rennen gegen computergestützte Gegner gibt es genauso wenig wie irgendwelche anderen Einzelspieleroptionen. Wer spielen will, muss sich zunächst auf den EA-Servern anmelden und dafür eine monatliche Gebühr von 9,99 US-Dollar von seiner Kreditkarte abbuchen lassen. Immerhin: Die ersten 30 Tage sind kostenlos. Haargenau das gleiche Gebührensystem wird trotz anfänglicher Proteste („Viel zu teuer!") übrigens auch beim Online-Rollenspiel *Everquest* erfolgreich angewandt. Und Rollenspiel-Elemente sind zweifelsohne auch bei *Motor City Online* mit von der Partie: Zu Spielbeginn können Sie sich aus einer Vielzahl von Charakteren Ihr Alter Ego zusammenklicken. Vom lecker-blonden Cheerleader im rattenscharfen Bikini-Look bis zum obercoolen Alles-Checker im Glitzer-Sakko mit Giovanni-Gedächtnisbart ist


Das riecht nach einem Werkstattbesuch: Bei entsprechender Fahrweise sind derartige Crashs kein Ding der Unmöglichkeit.



Selbst bei Nacht und Regen darf gefahren werden, so wie hier auf einem weniger anspruchsvollen Rundkurs.


Die amerikanischen Luxusschlitten der 30er- bis 70er-Jahre wurden möglichst realistisch in Szene gesetzt.

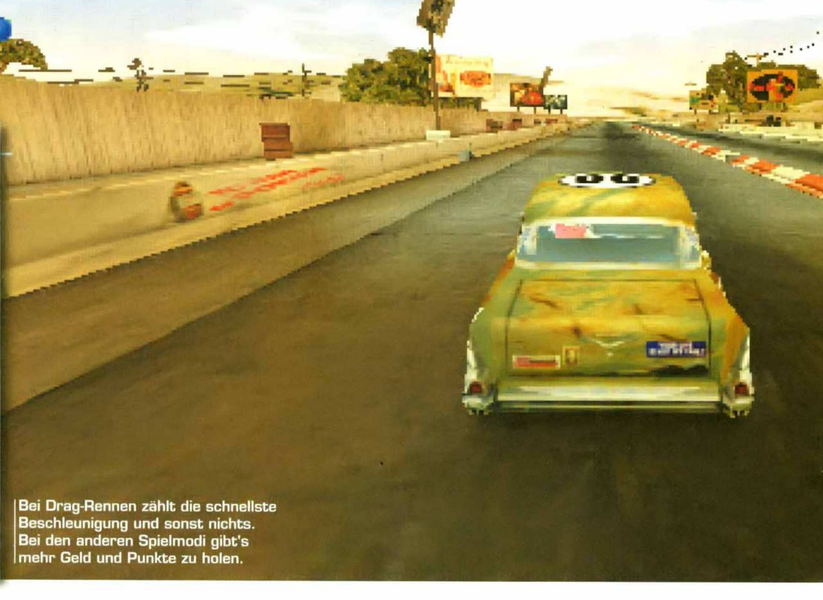


Das Hauptmenü erinnert optisch an einen Web-Browser und lässt Sie alle Menüs mit einem einzigen Klick erreichen.

nichts unmöglich. Witzig: So, wie Sie sich Ihre Spielfigur zusammenstellen, taucht diese später auch hinterm Steuer im Spiel auf. Doch wichtiger ist natürlich die Auswahl Ihres ersten Wagens. Aufgrund des anfänglich eher schmalen Budgets ist zunächst zwar kein getunter Rennschlitten drin, aber ein guter Gebrauchtwagen allemal. Die Angebotspalette dreht sich dabei vornehmlich um amerikanische Luxuslimousinen, die zwischen 1930 und 1970 vom Band rollten, darunter legendäre Klassiker wie der 1957er Chevrolet Bel Air, ein Ford Coupé von 1932, der Firebird Trans-AM aus dem Jahre 1969 oder der 1957er Ranchero.

Das Geld liegt auf der Straße

Vom webseitenähnlichen Hauptmenü aus steuern Sie Ihre Karriere. Wichtige Menüpunkte wie den Autohändler, Ihre Garage, die Chat- und Diskussionsforen, die umfangreiche Online-Hilfe und selbstverständlich die Rennen erreichen Sie mit nur einem Mausklick. Um Ruhm und Reichtum in der Welt von *Motor City Online* zu erlangen, bedarf es keines frisierten Luxus-Schlittens, aber einiger Testrunden. Neben den Rundkursen und den Straßenrennen ist für Anfänger auch das Zeitfahren empfehlenswert, ans spektakuläre und lukrative Drag-Racing sollten Sie sich jedoch erst später wagen. In jedem Spielmodus gibt es zwei verschiedene Arten von Rennen: Die regulären und die gesponserten Rennen. Bei Letzteren gehen Sie nicht mit Ihrem eigenen Wagen an den Start, sondern suchen sich Ihr Gefährt aus einer speziellen Liste



Bei Drag-Rennen zählt die schnellste Beschleunigung und sonst nichts. Bei den anderen Spielmodi gibt's mehr Geld und Punkte zu holen.

Vergleich

Als erstes reinrassiges Online-Rennspiel setzt sich *Motor City Online* erwartungsgemäß an die Spitze. Die Mehrspielermodi von *Grand Prix 3* und *Need for Speed Porsche* sind zwar technisch besser, dafür aber sehr viel optionsärmer. *Grand Prix Legends* unterhält faszinierenderweise trotz seines fortgeschrittenen Alters noch immer eine sehr lebhafte Online-Community.

Motor City Online	86%
Grand Prix 3	85%*
Need for Speed Porsche (abgewertet)	84%*
Grand Prix Legends (abgewertet)	82%*

* Mehrspielerwertungen

aus. So groß die Versuchung auch sein mag, sich eine fahrende Legende herauszupicken, sollten Sie immer die Strecke und deren Begebenheiten bei Ihrer Auto-Auslese berücksichtigen. Testfahrten sind zuvor in jedem Fall empfehlenswert, allein schon, um sich mit dem Handling des Wagens und dem jeweiligen Kurs vertraut zu machen. Danach dürfen Sie sich dem Herzstück des Spiels, dem sportlichen Wettkampf auf dem Asphalt, widmen. In der Lobby können Sie dafür eine Liste aller laufenden Rennen mit der bisherigen Teilnehmerzahl einsehen, diesen beitreten oder ein eigenes Rennen eröffnen. Neulinge mögen in den weniger anspruchsvollen Rundrennen ihre Herausforderung finden, fortgeschrittene Spieler kommen in den packenden Straßenrennen auf ihre Kosten. Das Streckendesign ist den Entwicklern hier besonders gut gelungen. Neben einem großen Abwechslungsreichtum und messerscharfen Kurven sorgen viele versteckte Abzweigungen für Kurzweil.

Wetten, dass ...?

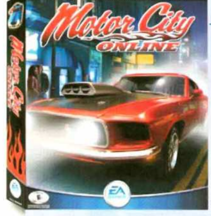
Für Testfahrten bekommen Sie Erfahrungspunkte und bei Unterschreiten des Zeitlimits sogar kleinere Geldprämien gutgeschrieben. Genauso verhält es sich bei den Rennen gegen menschliche Konkurrenten, nur sind die potenziellen Gewinne hier natürlich um ein Vielfaches höher. So klettern Sie im Laufe Ihrer Rennfahrer-Karriere Level für Level die Rangliste hinauf. Je besser Ihr Rang ist, desto höher fällt das wöchentliche Salär dafür aus. Außerdem gibt's zwischendurch immer wieder neue Autos und anspruchsvollere Strecken. Ihre Gagen können Sie in Reparaturen, neue Autos oder Zubehör für Ihr altes Auto pumpen. Über 1.000 verschiedene Teile, von der Stoßstange über Bremsscheiben bis hin zur Power-Hupe, befinden sich im Angebot. Alternativ dürfen Sie in als Bars oder Pubs getarnten Chaträumen auch Wetten auf kommende Rennen abschließen. Amerikanische Insider munkeln, dass auf diese Weise bereits einige echte Dollars den Besitzer wechselten.

Ruckelt und zuckelt nicht

Mit fortschreitender Spieldauer werden neue Spieloptionen verfügbar. So können Sie bei den regulären Rennen gar Ihr eigenes Auto aufs Spiel setzen oder Gangs gründen und gegen rivalisierende Banden Privatrennen austragen. Die Grafik kommt bei alldem natürlich nicht an den gewohnt hohen Standard der *NfS*-Serie heran, bietet aber einen sehr gelungenen Kompromiss aus ruckel- und zuckelfreier Spielbarkeit sowie ansehnlicher Optik. Die Fahrzeuge wurden allesamt sehr realistisch nachgebildet und überzeugen auch hinsichtlich der Fahrphysik auf der ganzen Linie. Der Motorensound der Oldtimer kommt super gut rüber und die zusätzlich aus dem Autoradio erklingenden Musikstücke komplettieren die ohnehin schon sehr stimmige Atmosphäre nahezu perfekt.

Christian Sauerteig

Motor City Online in Deutschland?



Lust auf *Motor City Online* bekommen? Dann haben wir eine gute und eine schlechte Nachricht für Sie. Zuerst die schlechte: In Deutschland wird das Spiel nicht vor Mai 2002 erscheinen. Die gute Nachricht: Die US-Version läuft problemlos auf deutschen Systemen, ist allerdings nicht regulär im Handel, sondern lediglich bei Import-Händlern oder über www.eagames.com (für 39,95 $) erhältlich. Dort zahlt man mit Versandkosten knapp 120 Mark. Da *Motor City Online* bisher nur über amerikanische Server gespielt wird, ist eine flotte Internetanbindung (mindestens ISDN, besser DSL) auf jeden Fall Pflicht.

Kommentar



Christian Sauerteig

Motor City Online bringt definitiv eine Menge Spaß – ist dabei aber auch eines der teureren Vergnügen. Wer jetzt sofort loslegen möchte, drückt mindestens 120 Mark für die US-Version ab und zahlt fürs Mitspielen monatlich knappe 25 Märker – hinzu kommen noch die Gebühren für Ihren Provider. Dafür erwartet Sie aber ein ungeheuer motivierendes Online-Spiel mit einer Flut von Funktionen und Optionen sowie zahlreichen Mitspielern, deren Rekorde geknackt werden wollen. Einziger Wermutstropfen: Da momentan fast ausschließlich Amerikaner mitspielen, sind die Server hier zu Lande nur zu nachtschlafender Zeit prall gefüllt.

Mit wenigen Mausklicks legen Sie, ähnlich wie bei Rollenspielen die Eigenschaften Ihres virtuellen Rennfahrers fest.

Motor City Online



Mindestens:	PII 350, 64 MB RAM, Internetzugang, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 256 MB RAM, ISDN-Zugang
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Lenkrad, Gamepad
Spielerzahl:	Unendlich viele via Internet (1Sp./CD)
CD/HD:	485 MB/ca. 850 MB
Internet:	www.motorcityonline.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 120,-
Hersteller:	eagames.com
Veröffentlichung:	Erhältlich, dt. Vers. Mai 2002
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Genre:	**Online-Rennspiel**
Testversion:	**US-Verkaufsversion**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Gut**
Grafik:	**72%**
Sound:	**89%**
Einzelspieler:	**–**
Mehrspieler:	**86 %**

» Kostspielig, schlafraubend und verdammt gut: Motor City Online hält den hohen Erwartungen stand! «

Fakten
- 5 Spielmodi
- 15 Strecken
- 24 Motorräder (250ccm- und 500ccm-Maschinen)
- Mehrspielermodus für bis zu acht Spieler

Volle Pulle: Beim Motocross wird um jeden Zentimeter gefightet. Je besser die Platzierung, desto mehr Credits bekommen Sie gutgeschrieben.

Volles Rohr

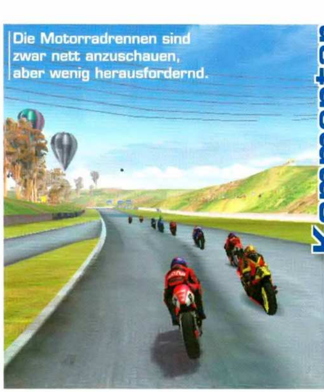
Mit reichlich PS unterm Allerwertesten knattern Sie beim dritten Teil der Biker-Hatz über Schlammpisten, Verkehrsstraßen, Rennstrecken und sogar Hindernisparcours. Ob EA bei solch einer Vielfalt das spielerische Gleichgewicht halten kann?



Aus dem Weg: Im belebten Pariser Stadtverkehr liefern Sie sich ein spannendes Duell gegen den Computer.

Mit dem ersten Teil des seit jeher arcadelastigen Zweirad-Rasers hat *Moto Racer 3* nicht mehr viel gemein. Versetzten ursprünglich wilde Straßenrennen in feinster *Need for Speed*-Manier die Spieler in einen wahren Geschwindigkeitsrausch, stellt Sie EA Sports beim dritten Teil vor die Qual der Wahl. Gleich in fünf „Disziplinen" dürfen Sie dieses Mal Können und Balance unter Beweis stellen. Motocross-Fans werden mit den unterhaltsamen Rundenrennen und dem launigen Freestyle-Modus bestens bedient. Letzterer ist des Öfteren im DSF-Nachtprogramm zu bewundern und beim Zuschauen genauso spannend wie die darauf folgenden Bauchweg-Werbespots. Wenn man aber mit Joypad oder Tastatur selbst kunstvolle Sprünge und Stunts mit Schlüsselbeinbruch-Gefahrenfaktor 10 in die Sandgrube setzt, ist Fun pur angesagt. Wer's gerne richtig schnell liebt, wählt eines der beiden Asphalt-Rennen. Hier können Sie sich mit 14 Konkurrenten auf der Rennstrecke messen oder in selbstmörderischer Weise durch die heftigst befahrenen Straßen von Paris

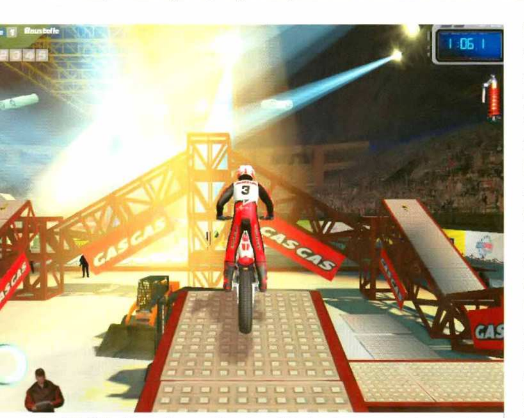

Im Freestyle-Modus gilt es, möglichst spektakuläre Stunts zu vollführen.


Die Motorradrennen sind zwar nett anzuschauen, aber wenig herausfordernd.

Kommentar

Christian Sauerteig

Weniger ist manchmal mehr und das gilt auch für Moto Racer 3. So toll es im ersten Moment auch sein mag, gleich in fünf komplett unterschiedlichen Spielmodi an den Start zu gehen: Richtig perfekt ist keiner von ihnen. Die nur kurzzeitig unterhaltsamen Straßen- und Motorradrennen sind nicht viel mehr als eine nette Zugabe und den gelungenen Motocross-/Supercross-Modi mangelt es für eine bessere Wertung schlichtweg am spielerischen Feintuning. Motorradfans und begeisterte Biker des Vorgängers werden aber auf ihre Kosten kommen.


Im Trial-Modus müssen Sie einen Hindernisparcours innerhalb der vorgegeben Zeit durchqueren.

kacheln. Nichts für Grobmotoriker ist der fünfte Spielmodus. Beim „Trial" ist ein ruhiges Händchen gefragt, schließlich gilt es, in der vorgegebenen Zeit einen Hindernisparcours abzufahren, was durch eine ziemlich misslungene Kameraführung unfreiwillig erschwert wird. Bei allen Wettbewerben können Sie sich Credits erspielen, mit denen sich später Strecken und andere Extras freischalten lassen.

Gib' Gummi!

Gas geben, lenken und gelegentlich den Nitro-Boost zünden: Sowohl 250ccm- als auch 500ccm-Maschinen lassen sich kinderleicht steuern und ermöglichen einen raschen Einstieg. Solange Sie nicht mit irgendetwas kollidieren, sind Unfälle eher selten, vermutlich sucht man deswegen auch ein Schadensmodell vergeblich. Grafisch setzt *Moto Racer 3* zwar keine neuen Maßstäbe, zählt aber in jedem Fall zu den optisch besseren Rennspielen – wenn man die Asphalt-Rennen ausklammert. Die sind nämlich bei weitem nicht so detailliert in Szene gesetzt wie die Motocross-Events und bieten obendrein eine seltsam „tiefergelegte" Kameraperspektive. Komisch auch, dass es keine Funktion zum Verändern der Bildschirmauflösung gibt.

Wo ist meine dritte Hand?

Obwohl teilweise aus *Moto Racer 1* recycelt, kommt der Motorrad-Sound ziemlich gut rüber, der Fan-Kulisse in den Motocross-Arenen hat es dafür fast die Sprache verschlagen. Nicht perfekt gelungen ist den Entwicklern auch die Steuerung, fatal für ein Rennspiel. Gerade im Freestyle-Modus sind eine Vielzahl von Tasten zu bedienen, die extrem umständlich angeordnet sind. Eine Option zur freien Steuerungskonfiguration bietet das Spiel kurioserweise nicht. Das dämpft die Spielfreude bei einigen Wettbewerben ziemlich. Blöd auch, dass in jedem Spielmodus nur drei Strecken angeboten werden und der beim Vorgänger geschätzte Editor kommentarlos entfernt wurde. Wer sich nicht mit jedem Spielmodus anfreunden kann, wird an *Moto Racer 3* deswegen nicht übermäßig lange seinen Spaß haben.

Christian Sauerteig

Vergleich

Für die Pole-Position hat es beim dritten Teil der *Moto Racer*-Serie nicht gereicht. *Superbike 2001* bietet zwar keine Motocross-Varianten, dafür aber die besten Motorradrennen für den PC. Etwas besser, da ausgereifter und nicht so schnell durchgespielt, ist auch Microsofts' *Motocross Madness 2*.

Spiel	Wertung
Superbike 2001	86%
Motocross Madness 2	80%
Moto Racer 3	76%
Moto Racer 2 (abgewertet)	75%

Moto Racer 3

Mindestens:	PIII 400, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 750, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Lenkrad, Gamepad
Spielerzahl:	1-8 Netzwerk/Internet (1Sp./CD)
CD/HD:	516 MB/ca. 675 MB
Internet:	www.motoracer3.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Delphine Software/EA
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Beta von Nov. 2001
Steuerung:	Gut
Ffeedback:	–
Grafik:	82 %
Sound:	73 %
Mehrspieler:	76 %
Einzelspieler:	76 %

» Etwas enttäuschend: Moto Racer 3 kommt nicht ganz an die Qualität seiner Vorgänger heran «

Adlertag



Perfekter V-Stil: Kommen Sie zu sehr in Seitlage, fordern Pfeile Sie zur Korrektur auf.

Kommentar

Christian Bigge

Ich muss zugeben, mich hat's gepackt. Wer Skispringen 2002 spielt, darf sich darauf einstellen, den typischen „Nur noch diesen Sprung/Wettkampf/Schanzenrekord"-Faktor am eigenen Leib zu spüren. Trotz – oder gerade aufgrund – des simplen Spielprinzips macht die Springerei einfach Laune. Der erweiterte Managerteil, die neuen Spielmodi und das aufgestockte Starterfeld sind genau die Bestandteile, die zum kultigen Suchtpotenzial noch gefehlt haben.

Würden Sie sich innerhalb weniger Sekunden von 0 auf 100 beschleunigen lassen, um sich dann in ein verflucht tiefes Tal zu stürzen? Ich auch nicht, doch zum Glück gibt's für uns Hasenfüße ja Skispringen 2002.

Trotz Kooperation mit RTL hat es beim 72-köpfigen Starterfeld nicht zu Originalnamen gereicht, nur Vorzeige-Känguru Martin Schmitt, dessen Konterfei auch die Packung ziert, wird korrekt erwähnt. Die Namen von Malysz und Co. sind aber nur leicht verfremdet, auch das Leistungspotenzial der Computerspringer stimmt.

Mehr Modi und Schanzen

Mit bis zu 16 gleich Gesinnten bestreiten Sie entweder ein Mannschaftsspringen, die Vierschanzen-Tournee, die Skiflug-WM oder den kompletten Weltcup. Letzterer umfasst satte 18 Originalschanzen mit insgesamt 22 Wettkämpfen, Respekt! Besonders die zwei Skiflug-Schanzen von Harachov und Planica (sprich: „Planiza", nicht „Planika", Herr Moderator!) bringen das Adrenalin zum Kochen, wenn Sätze über 200 Meter auf dem Programm stehen. Beinahe genial ist die simple Maussteuerung, bei der es auf das richtige Timing ankommt. Durch einen Klick rasen Sie los, beim Absprung klicken Sie erneut und ziehen die Maus zu sich heran, um die V-Stellung einzunehmen. Zur Landung schieben Sie die Maus wieder von sich weg und klicken erneut. Treffen Sie den idealen Zeitpunkt, werden Sie mit einem Telemark samt guter Wertungsnoten belohnt. Die Spinger-Animationen sind grundsolide, die Schanzen-Optik ist ebenfalls okay, mehr aber nicht.

Nicht verwachst

Richtig klasse ist der erweiterte Managerteil. Ihre Springerkarriere beginnen Sie als 20-jähriger Junghüpfer, als 40-jähriger Sprung-Opa müssen Sie die Segel streichen. Aus 32 Wachsarten fitzeln Sie vor jedem Wettkampf die richtige Kombination für die aktuelle Wettervorhersage heraus, um eine optimale Anlaufgeschwindigkeit zu erzielen. Zudem steigern sechs Trainer Fitness, Sprungkraft und weitere vier Werte, gewonnene Preisgelder werden in bessere Ausrüstung investiert. Aufgrund der drei Schwierigkeitsgrade bietet *RTL Skispringen 2002* auch nach längerer Spielzeit genügend Herausforderungen für Anfänger und Profis.

Christian Bigge



Nach dem Sprung, den Sie jederzeit für die Nachwelt auch speichern können, verteilen fünf Wertungsrichter die Noten.



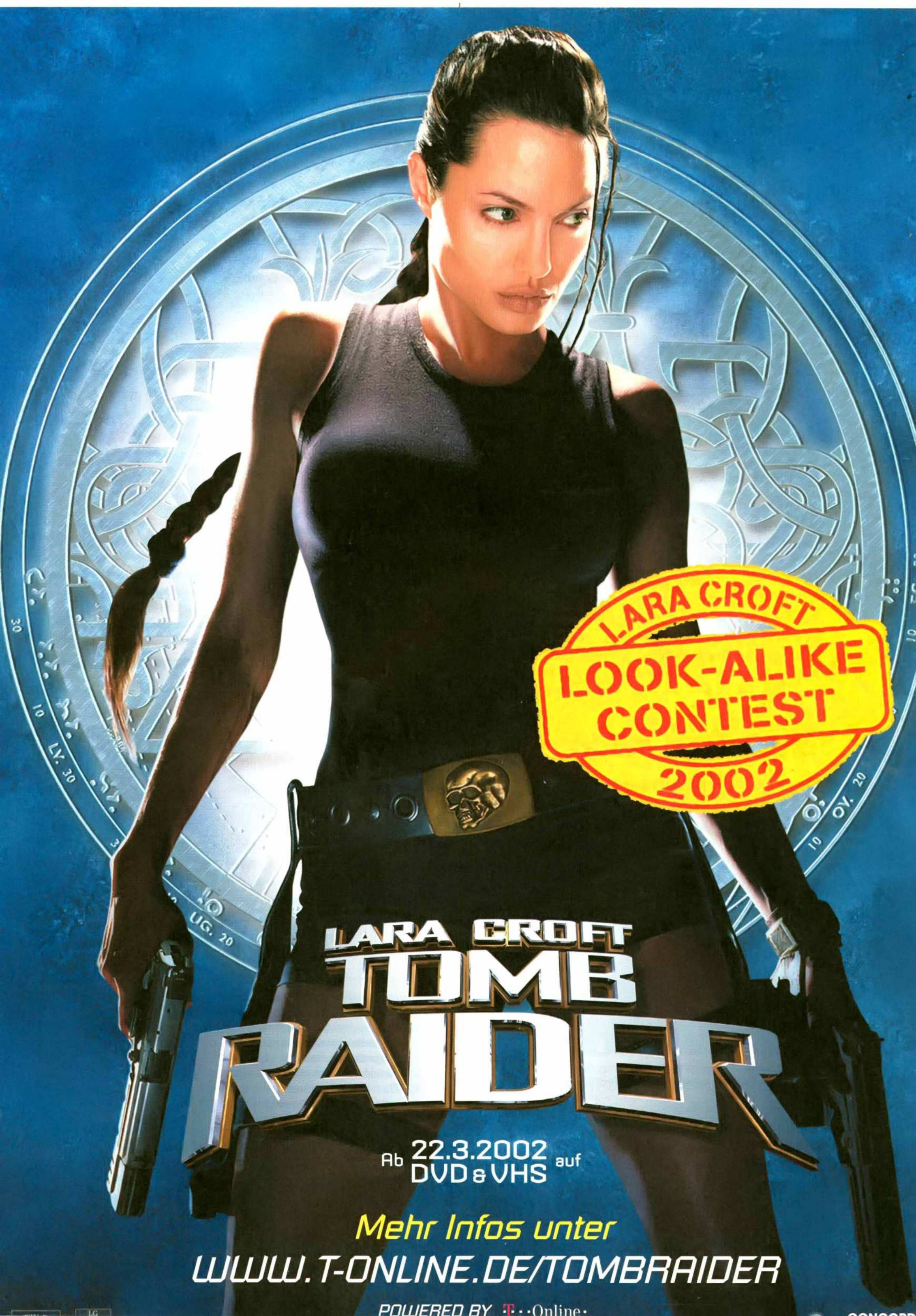
RTL Skispringen

Mindestens:	PII 266, 32 MB, Win9x/Me/2000/XP
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D, 3D-Karte erforderlich
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	16 Sp. PC, 1 Sp./CD
CD/HD:	433 MB/433 MB
Internet:	www.skispringen2002.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 60,-
Hersteller:	VCC Ent./THQ
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

» Vorsicht, Suchtgefahr! Extrem motivierendes Sportspielchen für zwischendurch. «

Genre:	Sportspiel
Testversion:	Dt. Master v. 28.11.
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	70%
Sound:	68%
Mehrspieler:	76%
Einzelspieler:	74%


LARA CROFT
LOOK-ALIKE
CONTEST
2002
LARA CROFT
TOMB
RAIDER
Ab 22.3.2002 auf
DVD & VHS
Mehr Infos unter
WWW.T-ONLINE.DE/TOMBRAIDER
POWERED BY T··Online·

Master Rally

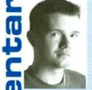


Die Grafik ist nicht so ganz der Renner. Hier driften wir mit unserem Konkurrenten per Handbremse um die weite Kurve.

Mit einem Fuhrpark aus PS-wütigen Pick-ups und diversen Jeeps schickt Sie die Softwareschmiede Microids bei dem Spiel zur bekannten Rallye-Serie über Stock und Stein. Die herrlich breiten Strecken bieten reichlich Gelegenheiten zum Abkürzen und führen Sie vorbei an malerischen Dörfern, staubtrockenen Wüsten und matschigen Wäldern, ohne dabei allerdings grafisch vollends zu überzeugen. Mittels Handbremse driften Sie um die Kurven und lenken dann kurz gegen, bevor Sie wieder rasch herausbeschleunigen – sehr spaßig. Ihre Gegner gehen erfreulich aggressiv zu Werke und schubsen Sie des Öfteren rücksichtslos von der Piste. Die Orientierung auf Wald und Wiese wird allerdings häufig zum Glücksspiel, da es merkwürdigerweise keinen Beifahrer gibt, der Ihnen sagt, wo's langgeht. Lediglich auf Gefahrenstellen wird mit einem Icon kurz hingewiesen.

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Trotz kleinerer Mängel hat Microids eine sehr ordentliche Rallye-Simulation abgeliefert. Dumm nur, dass mit Rally Trophy und Rally Championship 2002 zeitgleich zwei noch bessere Spiele erschienen sind.

Master Rally

Mindestens:	PIII 450, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 800, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur
Spielerzahl:	1-32 Sp. Netzwerk (2 Sp./CD)
CD/HD:	385 MB/350 MB
Internet:	www.microids.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Steel Monkeys
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

„Gut, aber nicht gut genug: Rally Masters reiht sich mit kleineren Mängeln im Verfolgerfeld ein."

Genre:	**Rennspiel**
Testversion:	**Beta von Nov. 2001**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**71%**
Sound:	**60%**
Mehrspieler:	**78%**
Einzelspieler:	**76%**

New York Race



Ehe Sie dieses Panzer-Fluggerät durch den New Yorker Verkehr scheuchen dürfen, müssen Sie die Profiliga erreichen.

New York Race ist ein unkomplizierter Spaß-Raser, der auf dem Film *Das Fünfte Element* basiert. Neben drei weiteren Modi ist die Meisterschaft das Herzstück. Sie hobeln anfangs mit Korben Dallas' Taxi durch die Häuserschluchten, um sich nach und nach für drei höhere Ligen zu qualifizieren. Dies gelingt nur, wenn Sie die etwas eierige Steuerung verinnerlicht haben und nicht mehr wie eine sturztrunkene Fliege regelmäßig an die Fassaden dotzen. Bei Erfolg winken auch neue Strecken und Vehikel. Die Computergegner sind nur schlagbar, wenn der Spieler aufgesammelte Upgrades (Raketen, Boosts etc.) einsetzt. Das liegt nicht an der überragenden KI, im Gegenteil: Der Titel ist wohl so programmiert, dass sich die Typen nie abhängen lassen. Selbst wenn Sie einen Vorsprung haben müssten, genügt oft ein Fehler und das gesamte Feld zieht wieder an Ihnen vorbei.

Harald Fränkel

Kommentar



Harald Fränkel

Strip-Poker mit der rothaarigen Kampfbraut Leeloo aus dem Film wär mir lieber gewesen. Aber kurzzeitig ist auch das Rennspiel nett. Dann geht der Kick flöten – falls Sie nicht Kumpels für LAN-Duelle an der Hand haben.

New York Race

Mindestens:	PII 400, 64 MB, 3D-Karte, Win9x/Me/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick
Spielerzahl:	8 Sp. Netzw./Internet; 8 Sp. pro CD
CD/HD:	643 MB/600 MB
Internet:	www.nyrace.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 89,-
Hersteller:	Modem Games/Kalisto
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

„Temporeicher Arcade-Renner, der das Flair aus dem Film Das Fünfte Element prima rüberbringt."

Genre:	**Action**
Testversion:	**Master**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**72%**
Sound:	**70%**
Mehrspieler:	**70%**
Einzelspieler:	**62%**

Erik Zabels Cycling Manager



Mensch, Erik, das hast du echt nicht verdient! Der Managerpart bei dieser „total realistischen" Radrennsport-Simulation ist mit einer Hand voll sinnloser Fahrer-Transfers bereits komplett ausgereizt und die darauf folgenden Etappen ruckeln endlos lang in altbackener 3D-Grafik über den Bildschirm – gäääääähn! Gegen diesen spielerischen Offenbarungseid ist selbst das derzeit maue Team-Telekom-Spielchen ein echter Bringer. **cs**



Mindestens:	PII 333, 64 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Cyanide
Preis:	Ca. DM 80,-
Genre:	Sport
Grafik:	28%
Sound:	18%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	14%

Supercar Street Challenge



Hinterm Steuer von elf Luxus-Rennschlitten wie dem Lotus M215 dürfen Sie 25 Kurse unsicher machen. Grafik, Steuerung und Sound sind Durchschnitt; dass *SSC* dennoch nicht vollends in der Rennspielmasse untergeht, verdankt es seinem Styling-Studio, in dem Sie sich Ihr Traumauto mit freigeschaltetem Zubehör selbst zusammenschrauben können – was die Motivationskurve immerhin eine Zeit lang über der Asphaltdecke hält. **cs**

Mindestens:	P 233, 32 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Exakt/Activision
Preis:	Ca. DM 80,-
Genre:	Rennspiel
Grafik:	61%
Sound:	57%
Mehrspieler:	64%
Einzelspieler:	61%

USA Raser



Wahnsinn: Über eine Million Exemplare verkaufte Davilex von *Autobahn Raser* und seinen kaum besseren Nachfolgern. *USA Raser* heißt nun der neueste Streich der Holländer, der sich bereits auf den ersten Blick von seinen Vorgängern unterscheidet. Mit einer besseren Optik, einer aufpolierten Fahrphysik und einer Vielzahl spannender Spielmodi dürfen Sie mit elf witzigen Charakteren durch ebenso viele Landstriche Amerikas cruisen. Echt ganz spaßig! **cs**

Mindestens:	P 266, 32 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Davilex
Preis:	Ca. DM 50,-
Genre:	Rennspiel
Grafik:	65%
Sound:	72%
Mehrspieler:	68%
Einzelspieler:	64%

Goofy Skateboarding



In der Stadt, auf dem Land und sogar unter Wasser können Sie mit dem skateboardenden Goofy die tollsten Tricks ausprobieren. Der Schwierigkeitsgrad liegt dabei nicht sonderlich hoch, weswegen erfahrene Skater die fünf Spielmodi locker an einem Tag meistern. Fans von *Tony Hawk* und Co. dürfte das Ganze wohl nur ein müdes Lächeln abgewinnen, für sie ist das Spielchen („Ab 5 Jahren") allerdings auch nicht wirklich programmiert worden. **cs**



Mindestens:	P 233, 32 MB RAM
Technik:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Disney Sports/JoWood
Preis:	Ca. DM 60,-
Genre:	Sport
Grafik:	64%
Sound:	53%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	56%

Operation Flashpoint Gold Edition



Diese Mission hat es in sich. US-Fallschirmjäger springen aus einem CH-47 Chinook ab und bedrohen uns.

Pünktlich zum Weihnachtsgeschäft legt Codemasters seinen Actionhit *Operation Flashpoint (OFP)* neu auf. Ab sofort finden Sie im Handel die so genannte *Gold Edition* beziehungsweise das *Gold Upgrade*, wobei Letzteres zwar 60 Mark günstiger ist, nicht aber das zum Spielen benötigte Hauptprogramm *OFP* enthält. Nennenswerteste Neuerung der beiden *Gold*-Versionen ist neben sämtlichen Upgrades ein Strategie-Heft und die neue Kampagne Red Hammer: The Sovjet Campaign. In dieser erleben Sie den Kampf um die fiktive Insel Everon aus der Sicht eines russischen Soldaten hautnah mit. Der Schwierigkeitsgrad der 20 Missionen liegt noch einen Tick höher als bei der Ami-Kampagne. Schade, dass Codemasters die Mängel des Hauptprogramms nicht erkannt hat. Somit kämpfen Sie weiterhin mit dem fragwürdigen Speichersystem und dem komplizierten Team-Management.

Benjamin Bezold

Kommentar – Benjamin Bezold

Die neue Kampagne macht OFP alle Ehre. Atmosphäre, Nervenkitzel und Action sind perfekt. Wer schon immer mal als Russe mit einer Kalaschnikow in den virtuellen Krieg ziehen wollte, kommt an Red Hammer nicht vorbei.

Operation Flashpoint Gold Edition

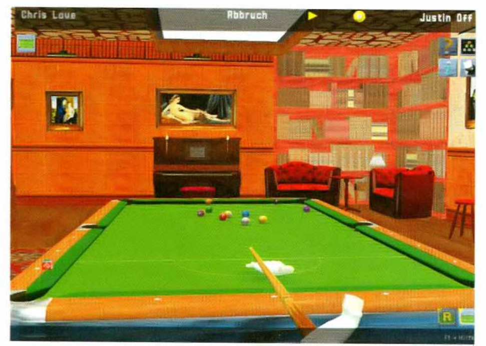
Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, Win9x/Me/2000
Sinnvoll:	PIII 700, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	Direct(3D), EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	2 Sp. Netzwerk u. Internet; 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.308 MB/575 MB
Internet:	www.codemasters.com
Sprache:	Deutsch mit Untertiteln
Preis:	DM 99,95 bzw. DM 39,95
Hersteller:	Bohemia Int./Codemasters
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	**Action**
Testversion :	**Goldmaster**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**78%**
Sound:	**91%**
Mehrspieler:	**90%**
Einzelspieler:	**89%**

» Gelungene Neuauflage. Allein die Russen-Kampagne fesselt für Stunden an den PC. «

Jimmy White's Cueball World



Acht verschiedene Spielorte stehen zur Wahl. Die Spieler werden dabei durch zwei sauber animierte Handschuhe dargestellt.

Billardspiele begeistern nicht gerade die Massen am PC, doch richtig gute Ableger des meist rauchgeschwängerten Kneipenvergnügens sind sowieso selten. Eine der wenigen Ausnahmen stellte von jeher die erstklassige Billardserie des mehrfachen Champions Jimmy White dar. Und auch der neueste Streich des Queue-Meisters überzeugt auf ganzer Linie. Zwölf verschiedene Spielvarianten – vom gängigen Pool- und Snooker-Billard über diverse Trick-Shot-Modi bis hin zu exotischeren Turnieren – können gegen menschliche und computergesteuerte Kontrahenten ausgespielt werden. Sowohl die Grafik der acht Spielstätten (Kaminzimmer, Strandhaus etc.) als auch des Billardspiels an sich ist sehr detailliert und realistisch geraten – vor allem Ballverhalten und -physik zählen mit zum Besten, was dieses Genre zu bieten hat.

Christian Sauerteig



Kommentar – Christian Sauerteig

Klasse: Schicke Optik, realistische Ballphysik, eine Vielzahl interessanter Spielmodi plus unterschiedlich starke Computergegner ergeben eine erstklassige Billardsimulation mit stattlicher Langzeitmotivation.

Jimmy White's Cueball World

Mindestens:	PII 350, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur
Spielerzahl:	1-2 Sp. an einem PC
CD/HD:	445 MB/385 MB
Internet:	www.vid.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Awesome Developments/Virgin
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	**Billard-Simulation**
Testversion :	**Beta von November 2001**
Steuerung:	**Sehr gut**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**81%**
Sound:	**69%**
Mehrspieler:	**84%**
Einzelspieler:	**82%**

» Sauber eingelocht! Wer Billardspiele mag, kommt an Cueball World nur schwer vorbei! «

Handy-Power !

Für Dein Handy, oder als Überraschung für Deine Freunde !

Bestell - Hotline 01908 662685
Katalog per Faxabruf 01805 55299 (24Pf/Min)
Bestell-Hotline: 0900 51 51 68 (28,16ATS/Min)
Bestell-Hotline: 0901 59 99 98 (4,23SFR/Min)

Bestell-Hotline anrufen, Handy und Bestellnummer angeben und in wenigen Sekunden kommt Deine Bestellung per SMS auf Dein Handy oder zu einer Nummer deiner Wahl. Klingeltöne **FÜR ALLE HANDYTYPEN** mit Toneditor * z.B. Nokia, Sagem, Motorola, Siemens, Alcatel, Sony, Panasonic, Ericsson, usw.

Top Klingeltöne

Charts :
15502 Atomic Kitten - Eternal Flame
15503 Barcode Brothers/Flute
15005 Brothers keeping/Adriano
15007 Brandy/Another Day in Paradise
15550 Enya/Only Time
15505 Daddy DJ-Daddy DJ
15011 Crazytown/Butterfly
15509 Hermes House B./Country Roads
15013 Dante-Thomas/Miss California
15014 Depeche Mode/Dream On
15015 Destiny's Child/Survivor
15512 King Africa/La Bomba
15552 Alicia Keys/Fallin
15020 Eminen/Stan
15554 Alcazar/Crying at the Discotheque
15025 Christina Aguilera/Lil'Kim,Mya,Pink
15556 Alien Ant Farm/Smooth Criminal
15028 R.Kelly/Fiesta
15031 Nelly/E.I.
15026 Limb Biskit/Rollin
15511 Kai Tracid/Too many
15034 OPM/Heaven is a Halfpipe
15035 Public Domain/Operation Blade
15001 A Teens/Upside down
15037 Wycliff Jean/Perfect Gentleman
15557 Fettes Brot/Schwule Mädchen
15559 Mary J. Blige/Family Affair
15041 Shaggy/It wasn't me
15042 Shaggy/ Angel
15043 Sylver/Skin
15004 ATB/Let u go
15560 Eve feat. Gwen/Let me blow ya mind
15561 Linking Park/In the End
15562 Jeanette/How it`s got to be
15563 Die Prinzen/Deutschland
15564 O-Town/All or nothing
15125 Blank and Jones/DJs
15520 Roger Sanchez/Another change
15057 Fatboy Slim/Star69
15565 Dance Nation/Sunshine
15062 Jennifer Lopes/Play
15066 M.Mittermeier/Kumba Jo
15068 Limp Bizkit/My way
15070 Modern Talking/Win the race
15071 MS Jackson/Outcast
15075 Paul van Dyk/We are alive
15039 Safri Duo/Played a Live
15081 Linkin Park /Crawling
15084 Scooter/Posse
15085 Sofaplanet/Lieb ficken
15566 Oli P./Girl you know it`s true
15086 Uncle Kracker /Follow me
15087 Usher /U remind me
15088 Verna /Ich liebe Deutscheland

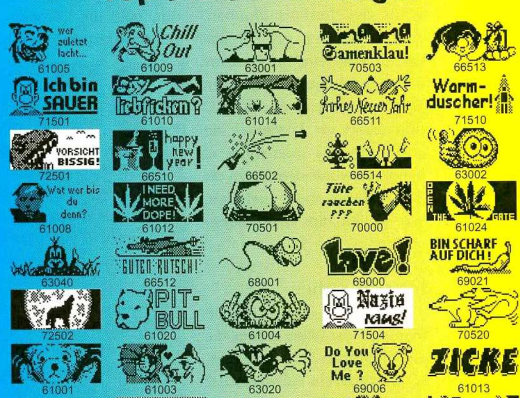
Verschiedenes :
15570 Amerikanische Nationalhymne
15047 Atomickittchen/Whole again
15048 Balloon/Technorocker
15049 Bartezz/On the move
15051 d12/I Shit on you
15053 DJ One Finger/Housefucker
15568 Westlife/When you're looking like that
15513 Kool Sava/Haus&Boot
15060 Flying Steps/Breaking it down
15077 Prezioso/Rock the Discothek
15065 Marusha/Over the Rainbow
15055 Europe/The final Coundown
15089 Westlife/Uptowngirl
15516 M.O.P./Ante up
15567 Alizee/Moi........Lolita
15517 Nelly/Ride with me
15130 Graig David/Walking away
15518 Phill Fuldner/Miami Pop
15132 Snoop Dogg/Same
15569 Nelly Furtado/Turn off the Light
15521 Safri Duo/Samb-Adagio
15514 Lil' Kim f.Phill C./In the Air tonite
15046 Aerosmith/Jadet

Soundtrax :
15091 Adams Familie
15092 Akte X
15093 The bright side of live
15094 Axel F.
15095 Bonanza
15096 Das A-Team
15097 Dont cry for me Argentina
15098 Flintstones
15099 Gute Zeiten, Schlechte Zeiten
15100 Indianer Jones
15101 Ghostbusters
15102 Mana Mana
15103 Mission Impossible
15104 Muppets
15105 Knightrider
15106 Lindenstrasse
15107 Pippi Langstrumpf
15108 Raumschiff Enterprise
15109 Raumschiff Voyager
15110 Sendung mit der Maus
15111 Simpsons
15112 Versuchs mal mit Gemütlichkeit
15113 Wer hat an der Uhr gedreht
15114 Beverly Hills 902010
15115 Star Wars
15116 Spiel mir das Lied vom Tod
15117 Pink Panter
15118 Eine Insel mit 2 Bergen
15119 Schnellste Maus von Mexico

Top Logos



Top Bildmitteilungen



Top Blink SMS

NEU

NEU

Überrasche deine Freunde mit einer *blinkenden* SMS !

Liebes SMS :
90103 Hab Dich lieb !
90127 Ich habe total Sehnsucht nach dir!
90100 Ich habe mich unsterblich in dich verliebt !
90105 Du bist sooo suess !
90108 Du bist mein Stern !
90124 Du bist das Beste was mir je passieren konnte !
90111 Dies ist eine Liebesbotschaft !
90116 Ich vermiss Dich wie die Hoelle !
90126 Ich kann nicht leben ohne Dich !
90118 Du hast einen anonymen Verehrer !
90121 Ich hab Flugzeuge im Bauch !
90102 Liebe ist wenn Du es bist !
90125 Es ist schoen das es dich gibt !
90115 Du bist die ganze Welt für mich !

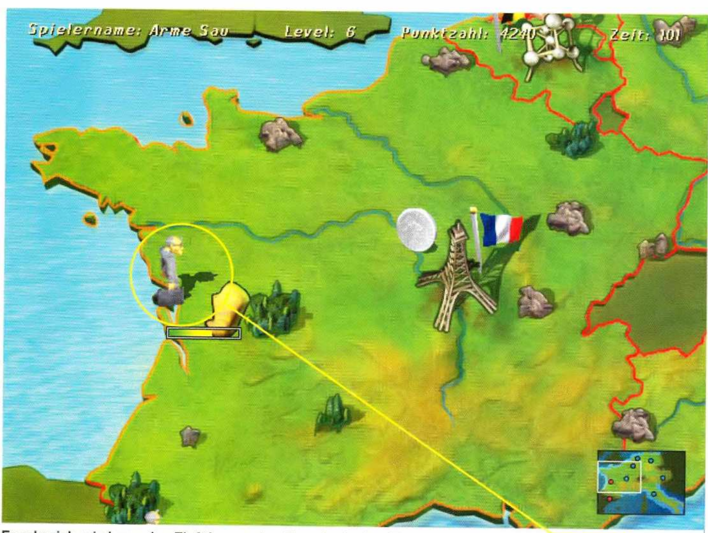
Witzige Sprüche :
90001 Bist du gut zu Voegeln ?
90004 Warnung ! Entfernen Sie sofort Ihre SIM-Karte ! 5,4,3,2,1. zu spaet !
90003 Dieses Handy wird abgehört !
90009 Wat wer bist du denn ?
90007 Du hast die Suppe der Weisheit wohl mit der Gabel gegessen !
90002 Oh Herr, laß Hirn herab regnen !
90011 Achtung Virus im Handy !
90012 Sim Karte defekt !
90013 Tastatur wird in 30 Sekunden gespert !
90205 Du warst letzte Nacht Scheisse !
90207 Achtung ! dies ist ein GSM Virus !
90010 Du nervst geh Sterben !
90210 Alter das war ja echt Krass !
90206 Als Got dich erschuf, übte er nur !

1XLogo:Nokia3210,3310,5110,5130,6090,6110,6130,6150,6210,6250,7110,8210,8810,8850,8890,91101X Klingelton:Nokia3210,6090,6110,6130,6150,8110,8810 Motorolla : A008,T250,T260,V50,V51,V100 5XKlingelton: Nokia 3310,6210,6250,7110,8210,8850,8890,9000i,9110 Blink SMS: Alle Nokia ausser 6210, 7110, und 9er Serie 5XKlingelton:Sagem 930,932,936,939,940,942,946,949,950,952,956,959 Klingeltöne für Handys mit Toneditor*: Eingabe der Noten gemäß Bedienungsanleitung Ihres Handys

Voll für'n Popo



Der Euro kommt. Das Spiel zur Währungsunion steht bereits im Laden. Jetzt raten Sie mal, welche Tatsache uns deutlich mehr Schrecken bereitet.



Frankreich wird von der Einführung des Euro bedroht. Sie sollen mit gezielten Fußtritten gegen EU-Beamte das Schlimmste verhindern.

Nach dem Start geht sofort die musikalische Untermalung voll ins Ohr, lustige Synthesizer-Stücke, für die sogar Dieter Bohlen seinem Azubi sofort fristlos kündigen würde. Nachdem Sie das Düdeldi im Optionsmenü abgeschaltet haben, wartet das eigentliche Spiel. Auf einer vermutlich fußgemalten Landkarte wackeln bucklige EU-Beamte herum, die komischerweise alle gelbhäutig sind. Egal. Jedenfalls müssen Sie die Chinesen (oder Hepatitiskranken?) per Mausklick in den Popo treten, damit sie nicht die Hauptstädte diverser Staaten erreichen und dort den Euro einführen. Immer, wenn ein solcher Aktenkoffer-Träger auftaucht, kräht ein Sprecher „Euro-Alaaarm!", wobei wir angesichts des Tonfalls glauben, dass es sich um ein Mitglied des Tuntenvereins Fummeltrine e.V. handeln muss. Trifft ein Tritt, ertönt ein sattes „Klatsch" und direkt im Anschluss ein „Ohhhh!", das manchmal so klingt, als würde dem Herrn die Behandlung sogar gefallen. Wir wollen dies nicht näher ausführen.

Ich will Kühe!

Hin und wieder liegen Extras auf der Wiese herum, die aufgenommen werden dürfen. So verstärkt ein holländischer Holzschuh die Kick-Wirkung und eine österreichische Alpenkuh verfolgt die kleinen gelben Eindringlinge, um sie mittels Dynamit aus dem Level zu bummsen. Nach rund zehn Minuten (grob geschätzt, unsere Eieruhr war kaputt) haben Sie das Spiel im einfachsten Schwierigkeitsgrad durchorgelt. Die Stufen 2 und 3 zeichnen sich dann vorwiegend dadurch aus, dass die Chinesen (oder Hepatitiskranken) schneller rennen. Prima: Auf der CD befindet sich interaktives Informationsmaterial zum Euro – und das für nur knapp 20 Mark! Endlich müssen Sie nicht mehr zur Bank rennen, wo Ihnen der Kram kostenlos nachgeworfen wird. Ach ja, eine Internet-Highscoreliste gibt es auch noch. Aber wollen Sie das jetzt überhaupt noch wissen?

Harald Fränkel



Hurra! Jubel! Geschafft! Das Spiel ist endlich aus ...

Kommentar

Harald Fränkel

Ich kann allen gestressten Vätern und Müttern nur empfehlen: Erwerben Sie dieses Spiel als Weihnachtsgeschenk und legen Sie es Ihren verwöhnten Hardcore-Zocker-Kindern unter den Baum! Sohnemann oder Tochterfrau beantragen sofort ihre Freigabe zur Adoption und Sie sind die Blagen los. Ich quäle unterdessen meinen Zimmer-Nachbarn Bigge mit dem Soundtrack, falls er mir weiterhin derlei Spiele zum Testen unterjubelt.

€uro Alarm

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win9x/Me/2000/XP
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	108 MB/20 MB
Internet:	www.kochmedia.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	€ 10,22
Hersteller:	Koch Media
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Keine Beschränkung

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» EU-Beamten in den Hintern treten? Na ja, wenn's sein muss. Wir kicken lieber das Spiel aus dem Fenster. «

Genre:	Action
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	–
Grafik:	14 %
Sound:	7 %
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	1* %

* aufgerundet

Alfred Hitchcock – The Final Cut



Kontrast: Das dunkle und geheimnisvolle Szenario wird nur durch die knallige, rote Farbe des Fahrzeugs aufgehellt.

Mit der Aussage „Das einzige und offizielle Hitchcock Game!!" lädt die Spieleschmiede Arxel Tribe zu einem spannenden Adventure ein. Als Joseph Shamley, ein mit übernatürlichen Kräften ausgestatteter Privatdetektiv, suchen Sie nach einem verschwundenen Drehteam. Über 30 Räume gilt es zu durchforsten, die an die Arbeit des berühmten Grusel-Autoren Alfred Hitchcock erinnern. Beispielsweise ist Ihre erste Station ein düsteres Haus, das Fans des Schockers *Psycho* bekannt sein dürfte. Darüber hinaus können Sie sich auf über 15 Minuten Filmausschnitte freuen, die Hitchcocks erfolgreichsten Werken entstammen. Spannende Musiken und stimmungsvolle Geräuschkulissen verleihen das passende Ambiente. Manko: Ihr Protagonist, den Sie in Verfolgerperspektive durch die Szenarien führen, besitzt zu wenig Animationsstufen und läuft so recht steif umher.

Tanja Bunke



Kommentar

Tanja Bunke

Düstere Szenarien, schaurige Geräuschkulissen und spannungsbetonte Hintergrundmusik sorgen für das richtige Alfred-Hitchcock-Gefühl. Ein rätsellastiges Adventure, das für den einen oder anderen Gänsehautschauer sorgt.



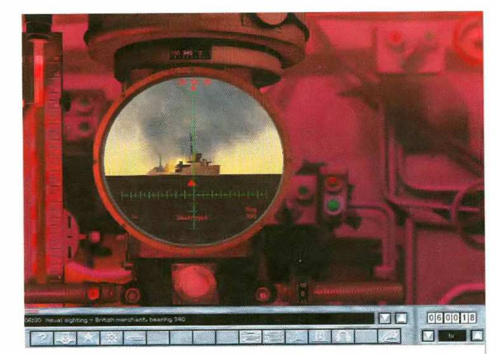
Alfred Hitchcock - The Final Cut

Mindestens:	P 333, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	P III 500, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.300 MB/600 MB
Internet:	www.arxel.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	DM 89,15
Hersteller:	Arxel Tribe/Wanadoo/MD
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Genre:	**Adventure**
Testversion:	**Verkaufsversion**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**72%**
Sound:	**78%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	**70 %**

» Spannendes Adventure mit Hintergründen der bekannten Filmklassiker von Alfred Hitchcock «

Silent Hunter 2



Durch das Periskop beobachten wir einen Torpedoeinschlag. Jeden Augenblick sinkt der brennende Frachter.

Über fünf Jahre ist es her, dass SSI mit seiner historischen U-Boot-Simulation *Silent Hunter* PC-Kapitäne stundenlang an den Bildschirm fesselte. Während Sie damals noch ein amerikanisches Unterwasser-Gefährt befehligten, walten Sie in der Fortsetzung als deutscher Kommandant Ihres Amtes. Dabei erleben Sie den Zweiten Weltkrieg von Anfang bis Ende in Ihrer Konservendose hautnah mit. Ist der erste Schock, nämlich die veraltete Grafik in einer maximalen Auflösung von 800x600 Bildpunkten, erst einmal verarbeitet, offenbart sich *Silent Hunter 2* als echtes Schmankerl für Simulationsfans. Da die Kämpfe für ein U-Boot-Spiel äußerst actiongeladen und spannend ausgefallen sind, dürfen auch Genrefremde ruhigen Gewissens einen Blick riskieren, zumal die Steuerung leicht von der Hand geht. Lediglich die mangelhafte Speicherfunktion und Macken bei der Gegner-KI sorgen für Frust.

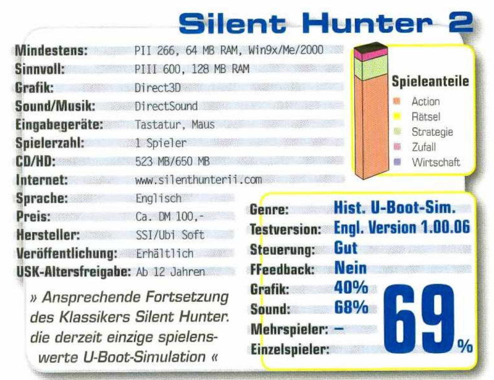
Benjamin Bezold



Kommentar

Benjamin Bezold

Wer sich von der antiquierten Optik nicht abschrecken lässt, erlebt mit SH 2 viele spannende Stunden am PC. Ich freue mich schon auf den angekündigten Mehrspielermodus in Verbindung mit Destroyer Command.



Silent Hunter 2

Mindestens:	PII 266, 64 MB RAM, Win9x/Me/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	523 MB/650 MB
Internet:	www.silenthunterii.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 100,-
Hersteller:	SSI/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Genre:	**Hist. U-Boot-Sim.**
Testversion:	**Engl. Version 1.00.06**
Steuerung:	**Gut**
FFeedback:	**Nein**
Grafik:	**40%**
Sound:	**68%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	**69 %**

» Ansprechende Fortsetzung des Klassikers Silent Hunter, die derzeit einzige spielenswerte U-Boot-Simulation «

Zorro – Der Schatten



Eine Zwischensequenz vor dem Kampf sorgt für die richtige Stimmung. Im eigentlichen Geschehen ist die Grafik jedoch schwach.

In *Zorro – Der Schatten* schlüpfen Sie in das Cape des Maskenmannes, um die üblen Pläne des „Schlächters von Saragossa" zu durchkreuzen. Laut Verpackung dürfen Sie sich auf über 700 professionelle Animationen und 120 atemberaubende und spektakuläre Kampfkombinationen freuen. Pustekuchen. Statt der versprochenen Pupillenfreuden erwarten Sie kantige Protagonisten, deren Fortbewegung an einen zu späten Gang auf die Toilette erinnert. Ebenso lässt die grafische Gestaltung des Recken zu wünschen übrig. Anstelle eines gut gebauten und markanten Jünglings Marke Antonio Banderas erblicken Sie einen übergewichtigen Gesellen mit katzenartiger Fratze. Dank der Verfolgerperspektive (Kampfmodus in Ego-Shooter-Sicht) können Sie sich dieses Grauen jedoch ersparen. Kleine Anmerkung: Bei Programmstart die Steuerung konfigurieren, da sonst Ihr Held den Degen stecken lässt.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Zorro – Der Schatten besitzt weder den Charme noch die Spannung des Mythos um den maskierten Rächer. Selbiges trifft auf den Protagonisten zu. Ein grafisch schwaches Actionspiel, das die ca. 70,- DM nicht wert ist.

Zorro – Der Schatten

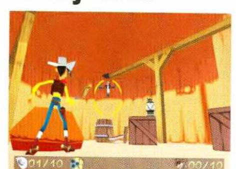
Mindestens:	PII 400, 64 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM, 32-Bit-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Sp. pro CD
CD/HD:	650 MB/580 MB
Internet:	http://zorro.cryogame.com
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 70,-
Hersteller:	In Utero/Cryo/MD
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Angabe

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Grafisch schwaches 3D-Actionspiel, das den Mythos von Zorro zum Hauptthema macht. «

Genre:	Action-Adventure
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	60%
Grafik:	40%
Sound:	–
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	50%

Lucky Luke



Bei *Luke Luke: Im Westernfieber* steuern Sie die Comicfigur vorbei an gefährlichen Stellen (u. a. ausschlagende Pferde), sammeln Gegenstände und lösen einfache Rätsel. Zwischendurch kommt es zu Schießereien, woraufhin der Spieler die Tasten Space (Ballern) und Strg (Ducken) malträtiert – zeitweise lustig und ideal für Kinder. Wundern Sie sich aber nicht, wenn Ihre Rotznase flennt, weil sie nur an bestimmten Punkten speichern darf! **hfr**

Mindestens:	P 200, 32 MB, 3D-Karte, Win95
Technik:	D3D, DirectSound
Hersteller:	Infogrames
Preis:	Ca. DM 60,-
Genre:	Action-Adventure
Grafik:	42%
Sound:	66%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	43%

MechWarrior 4: Black Knight



Als Söldner kämpfen Sie sich im Add-on zu Microsofts ausgezeichneter Roboter-Kampfsimulation *MechWarrior 4* durch 20 abwechslungsreiche Missionen. Dabei erlangen Sie im Laufe des Spiels fünf neue Mechs, etwa den Black Knight, und rüsten Ihre Stahlkolosse mit gefährlichen Waffensystemen aus, die Sie neuerdings auch auf dem Schwarzmarkt erstehen. Eine spannend erzählte Story suchen Sie dabei allerdings ebenso vergeblich wie technische Verbesserungen. **bb**

Mindestens:	PII 300, 64 MB, Win9x/Me/2000
Technik:	D3D, DirectSound
Hersteller:	Cyberlore/Microsoft
Preis:	Ca. DM 50,-
Genre:	Action
Grafik:	84%
Sound:	84%
Mehrspieler:	80%
Einzelspieler:	78%

Woody Woodpecker



Als Woody durchhüpfen Sie 21 quietschbunte Levels. Fliegen kann der flügellahme, quäkende Specht nur zeitweise, wenn er z. B. auf einer Rakete reitet. Mit dem tackernden Schnabel hackt er Gegner klein oder erklimmt hölzerne Hindernisse. Zum Federnausreißen sind einige knüppelharte, unfaire Stellen und die Kameraperspektive, die Sie häufig per Hand nachjustieren müssen. Fazit: Für wahre Jump&Run-Fanatiker ganz nett. **hfr**



Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Hersteller:	Cryo
Preis:	Ca. DM 50,-
Genre:	Jump & Run
Grafik:	58%
Sound:	51%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	60%

Greatest Airliners: 737-400



Dieses Add-on zum Microsoft *Flight Simulator 2000* simuliert akkurat die Boeing 737-400. Neben dem ultrarealistischen Cockpit und einem überzeugenden Flugmodell erwerben Sie für happige 80 Mark ein Tool, das es Ihnen ermöglicht, Ihre eigene Fluggesellschaft zu kreieren. Lediglich Hardcore-Piloten dürften an diesem Zusatz-Paket ihre Freude haben. Ein Gutschein über ein kostenloses Upgrade für den *FS 2002* liegt der Packung bei. **bb**

Mindestens:	PII 400, 64 MB, Win9x/Me
Technik:	D3D, DirectSound
Hersteller:	Just Flight/THQ
Preis:	Ca. DM 80,-
Genre:	Simulation
Grafik:	68%
Sound:	68%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	61%

Impressum

Impressum

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

Anschrift des Computec Abo-Service
Computec Abo-Service PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

Zentrale Abo-Nummer:
Tel.: 0451/4906-700
Fax: 0451/4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Redaktion

Chefredakteur
Christian Bigge (V.i.S.d.P.)

Stellvertreter des Chefredakteurs
Harald Fränkel

Redaktion
Benjamin Bezold, Tanja Bunke, Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Christian Sauerteig

Redaktion CD-ROM
Jürgen Melzer (Ltg.), René Brehme, Jasmin Sen

Redaktion Hardware
Bernd Holtmann

Redaktion Spieletipps
Florian Weidhase (Leitung), Lars Theune, Lars Geiger, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß

Layout
Roland Gerhardt, Carola Giese, Hansgeorg Hafner, Florian Hannich, Gisela Müller

Video-Abteilung
Michael Schraut (Ltg.), Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek

Bildredaktion
Albert Kraus

Textredaktion
Michael Ploog

Textkorrektur
Margit Koch, Birgit Bauer, Nicole Schötz, Claudia Brose

Titel: © COMPUTEC MEDIA
Fotograf: Dirk Kartscher
Gestaltung: Gisela Müller

Verlag

COMPUTEC MEDIA AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 0911/2872-100
Fax: 0911/2872-200

Verlags- und Geschäftsleitung
Rainer Kube

Vertriebsleitung
Klaus-Peter Ritter

Vertrieb
Burda Medien Vertrieb

Produktionsleitung
Martin Closmann

Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Abonnement
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action CD: DM 115,20
(Ausland DM 139,20)
PC Action DVD: DM 114,-
(Ausland DM 138,-)

Abo-Service:
Computec Abo-Service PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 0451/4906-700
Fax: 0451/4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-882
Fax: 06246/882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis, 12 Ausgaben:
PC Action CD öS 909,-
PC Action DVD öS 900,-

Druck
Heckel GmbH, Nbg., ein Unternehmen der Schlott-Sebaldus-Gruppe

Anzeigenkontakt

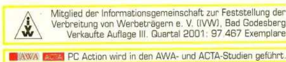
COMPUTEC MEDIA SERVICES GMBH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: +49-911/2872-340
Fax: +49-911/2872-241
E-Mail: info@computec.de
Web: www.computec.de

ANZEIGENLEITUNG (GESAMT):
Thorsten Szameitat (V.i.S.d.P.)

ANZEIGENVERWALTUNG:
Wolfgang Menne (-144)
Ina Schubert (-346)

ANZEIGENDISPOSITION:
Andreas Klopfer
Anca Stef anca.stef@computec.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 15 vom 1.10.2001



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage III. Quartal 2001: 97 467 Exemplare

PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.

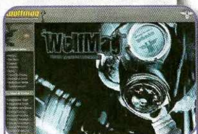
ISSN/Pressepost: PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 0946-6290
VKZ B 50027

Die PC ACTION 2/2002 erscheint am 15. Januar 2002

Spielerforum

Actionspiele

Seite 126



Das WolfMag – was für ein Projekt! Verpackt in 18 prallgefüllten Megabyte erfahren Sie alles über *Return to Castle Wolfenstein (dt.)* auf einen Blick. Egal ob Sie Infos über Gegner, Waffen, Konsolenbefehle, Spielmodi, Voice Commands oder Scripte benötigen – hier werden Sie fündig. Viel Spaß dabei!

Half-Life & Counter-Strike

Seite 120



Lange hat's gedauert, doch nun gibt's endlich den ersten spielbaren Level des *Half-Life*-Mods Task Force, den wir für Sie natürlich sofort auf die CD gepackt haben. Was genau Sie erwartet und wie viel Detailarbeit die Entwickler in den ambitionierten Mod gesteckt haben, erfahren Sie im aktuellen Spielerforum.

Inhalt

Auf der Cover-CD

Actionspiele
WolfMag: 18 Megabyte heiße Infos zu Return to Castle Wolfenstein (dt.), alle Konsolenbefehle, Waffen, Gegner, Karten – mit Tipps, Tricks & Strategien, mehr geht nicht. Dazu: vier neue Karten und ein Mod für Red Faction, Red Faction-Leveleditor plus viele Tools

Age of Empires 2
Alle vier Finalspiele der inoffiziellen deutschen Meisterschaft „Clash of Titans"

Black & White
Neuer Waschbären-Skin, der den neutralen Bären ersetzt, die Gefechts-Karte Chaos Island, der Mod Icy Interface, drei neue Wallpapers zum Add-on Creature Isle

Diablo 2
Der ultimative Nahkampf-Guide für Assassinen

Die Siedler 4
Vier Animationen der Trojaner, brandneuer Musikfile zur Erweiterung, sechs aktuelle Wallpapers

E-Sport
Sechs neue Counter-Strike-Demos, zwei Unreal-Tournament-1on1-Demos, fünf Unreal-Tournament-Team-Deathmatch-Demos

Half-Life & Counter-Strike
Erster spielbarer Level des genialen Half-Life-Mods Task Force, Spezial-Pack für CS mit vielen neuen Waffen- und Spielermodels, der Gamers-IRC-Patch, der Half-Life Mod Commander 1.4, Profi-CS-Demo vom zweifachen deutschen Meister

LAN-Partys
Heiße Bilder von den Partys LTR4 und der Millannium2k

Need for Speed
Teil 1 des Lowrider-Mods von Zorro mit drei Autos: Buick Electra 225, Chevrolet Mote Carlo SS und Swat-Van, zusätzlich: Ferrari BBi von SnakeCobra

Operation Flashpoint
Das aktuelle Upgrade 3 von Codemasters, das Add-on Winter-Kolgujev mit passenden Winter-Fahrzeugen, die Map Icebreaker und die neue Mission „Einsatz bei Kälte und Schnee"

Unreal Tournament
Heiß: der UT-Mod Marathon Rampancy, das Aim-it-to-Mappack, die Deathmatch-Karte Babylon Arena

Half-Life & Counter-Strike



Michael Schmidt informiert Sie über *Half-Life, Team Fortress, Counter-Strike* und alle anderen Zusatzprogramme.

Michael Schmidt alias SpE1kY
19 Jahre, Schüler aus Hamburg
www.cs-today.de
E-Mail: Speiky@gmx.de ICQ: 30871489

„Ich bin gespannt, wie sich der neue Mod TaskForce entwickelt und von der Community aufgenommen wird."



Wir arbeiten uns mit dem Team zum Bombenplatz vor. Die neuen CS-Spielermodels erinnern an die Spezialeinheit der US-Marines.



Wilde Ballerei im Kistengang. Auf der Karte de_dust machen es uns die Counter-Terroristen schwer, den Bombenplatz zu erreichen.

CS im neuen Gewand

FuC]milchbauer-p7- hat ein umfangreiches Custom-Pack für *Counter-Strike* zusammengestellt. Es beinhaltet diverse neue Models für Waffen und Spieler, Sounds, Sprites jeglicher Art und vieles, vieles mehr. Für die Cover-CD hat Milchbauer uns sein kleines Meisterwerk bereitgestellt. Falls Ihnen also die bekannten Models und Sounds zu langweilig geworden sind, installieren Sie das Spezial-Pack direkt von unserer Silberscheibe. Viel Spaß!

TaskForce auf CD

Bereits in der vergangenen Ausgabe berichteten wir von der viel versprechenden *Half-Life*-Modifikation TaskForce. Da die Entwickler sehr detailverliebt arbeiten, hatten sie die Beta-Version bei Redaktionsschluss noch nicht vollständig fertig gestellt und wir können Ihnen das Spiel leider nicht wie angekündigt diese Ausgabe auf CD anbieten. Immerhin haben uns die Entwickler aber einen ersten Level zukommen lassen, den Sie auf dem Silberling finden. Die vollständige Beta folgt voraussichtlich in Heft 2/2001.

Kein CS-Klon

Auf den neuesten Screenshots ist erkennbar, wie exakt und professionell TaskForce werden soll. Einige sehen den

Wir sind umzingelt und die Bäume geben nur wenig Deckung. Die heranstürmenden Counter-Terroristen sind kaum noch aufzuhalten.

Mod vielleicht als *Counter-Strike*-Klon, doch wir garantieren Ihnen: Es handelt sich keinesfalls um einen Abklatsch. Die Welt von TaskForce steckt voller Entdeckungen und Erfahrungen, die Sie während des Spiels sammeln. Neben sehr komplexen Missionen, die Teamplay und Organisationstalent erfordern, sind die Karten mit ihren vielen Details zu nennen. Sie haben sich bei Vergleichsprodukten oft gewundert, warum Levels so trostlos und leer wirken? TaskForce bietet eine interessante Abwechslung: Die Maps sind mit Lebewesen wie Vögeln, Ratten und anderen Kreaturen gespickt.

Ich seh dich!

Besonders stolz sind die Entwickler auf die eingeblendete 2D-Karte, auf der der ganze Level dargestellt wird. In der Vogelperspektive können Sie frei zoomen und bekommen somit eine perfekte Übersicht über das Areal. Ein Nutzen der 2D-Map: Wichtige, zur Erfüllung der Mission nötige Gegenstände oder Ziele sind deutlich sichtbar eingearbeitet. Ist ein Teamkamerad in einen Kampf verwickelt und sendet eine Nachricht per Funk oder ruft er hörbar um Unterstützung, zeigt die Karte den Standort Ihres Kollegen. Mobile Überwachungskameras und Empfangsgeräte dürfen Sie ohne Einschränkung im Level platzieren. Mit diesen Kameras haben Sie die Möglichkeit, Gegner zu sehen, ohne gesehen zu werden. Selbstverständlich ist es am besten, wenn Sie den Technikschnickschnack sinnvoll und mög-



Im Schatten eines Gebäudes schleichen wir vorsichtig voran, die Waffe natürlich immer im Anschlag.

TaskForce: Zocker sollen mitbestimmen!



Sebastian Brynckman ist von Beginn an bei der Entwicklung von TaskForce dabei.

PC Action: Hallo, stell dich doch bitte unseren Lesern vor.

Brynckman: Mein Name ist Sebastian Brynckman und ich bin Entwicklungsleiter für TaskForce. Während der Entwicklung habe ich zwischenzeitlich ein *Counter-Strike*-Lösungsbuch geschrieben, das in absehbarer Zeit veröffentlicht wird. Zudem übernehme ich noch diverse freie redaktionelle Tätigkeiten für einige Magazine.

PC Action: Seit wann bist du beim Projekt TaskForce und was ist deine Aufgabe?

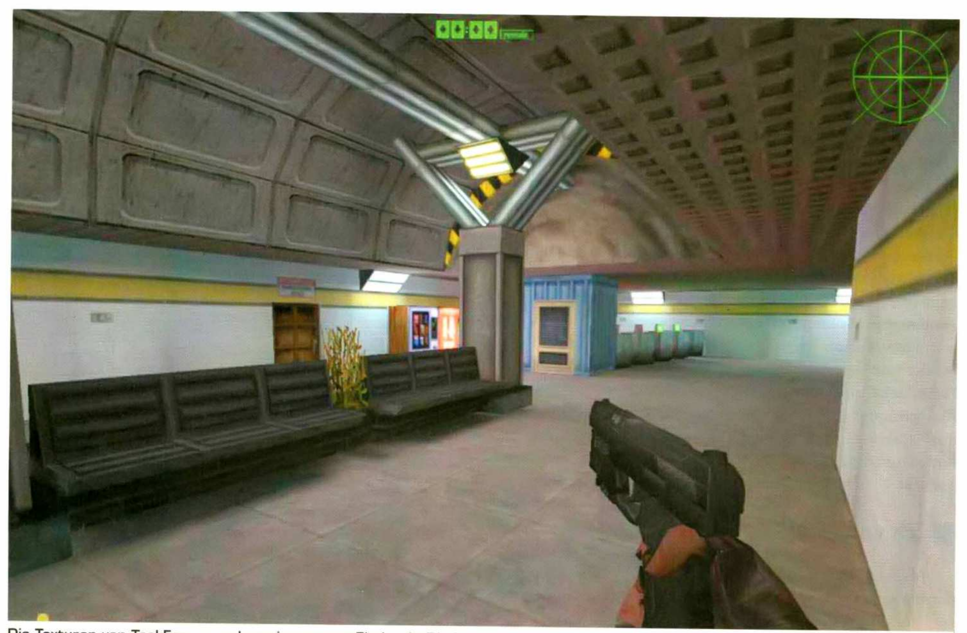
Brynckman: TaskForce ist meinem Kopf entsprungen und daher bin ich seit der ersten Minute dabei. Anfangs war es ziemlich schwierig, eine Gruppe von Perfektionisten auf die Beine zu stellen. Spätestens nach der ersten Vorstellung unserer Konzepte waren alle Zweifel beseitigt und man konnte mit einer kleinen Mannschaft loslegen. Zu meinen Hauptaufgaben gehört die Werbung, das Gamedesign, die Koordinierung und ich sorge für die Motivation des Teams. Ich bin zuständig für den Bekanntheitsgrad und trage somit die Verantwortung, dass TaskForce im Mod-Dschungel nicht untergeht. Ich denke, dass ich den ersten Schritt – auch durch euch – schon getan habe. Weiter entscheide ich mit unserem Team, was wir in TaskForce umsetzen sollten oder besser in den Papierkorb schmeißen. Letztendlich sorge ich auch dafür, dass jeder weiß, was er überhaupt zu tun hat, denn erst dann ist ein produktives Arbeiten möglich. Die Teammotivation stellt auch eine echte Herausforderung dar. Niemand möchte zu kurz kommen und verdient in meinen Augen daher die gleiche Anerkennung wie jeder andere auch, der an TaskForce beteiligt ist. Man versucht, die Teammitglieder zu motivieren und auch etwas Stimmung zu machen, so dass wir neben der ganzen Arbeit auch Spaß haben.

PC Action: Wann erscheint die erste spielbare Version von TaskForce und mit wie vielen Leuten arbeitet ihr an dieser neuen Modifikation?

Brynckman: Die erste Version von TaskForce hätte eigentlich in dieser Ausgabe der PC Action veröffentlicht werden sollen. Doch wie sehr man sich auf Release-Termine verlassen kann, wisst ihr mit Sicherheit selbst. Grund für die Verspätung sind noch einige fehlende Animationen und eine komplett neue Modellierung von Playermodels, die es wirklich in sich haben. Außerdem bauen wir noch einige nette Features ein, damit sich die zusätzliche Wartezeit für Leser und Spieler auszahlt. Zum jetzigen Zeitpunkt arbeiten mehr als 20 Mitarbeiter an TaskForce, vom Leveldesigner über 3D-Modeler bis zum Programmierer haben wir alle Leute, die für ein Spiel wichtig sind und helfen, es bald zu realisieren. Daher denken und hoffen wir, mit der nächsten PC Action eine Beta-Version anbieten zu können.

PC Action: Was ist sonst für die Zukunft von TaskForce wichtig?

Brynckman: Wir möchten, dass eure Leser wissen, dass wir für Vorschläge und Kritik sehr offen sind. Es ist uns sehr wichtig, dass wir nicht als Modifikation abgestempelt werden, bei der auf die Fans bzw. auf die Community keinen Wert gelegt wird. Im Gegenteil, die Szene ist unser Sprachrohr und nur durch die vielen Spieler haben wir eine Chance, eine handfeste Modifikation zu machen. Aus diesem Grund sind Fragen, Wünsche, Vorschläge und auch Kritik immer herzlich willkommen. Schließlich wird die Community TaskForce spielen und wir müssen auf die Wünsche eingehen, es ständig zu verbessern. Daher haben die Spieler die Möglichkeit, sich via Forum, E-Mail oder sogar telefonisch bei uns zu melden.



Die Texturen von TaskForce machen einen guten Eindruck. Die Levels sind mit sehr viel Liebe zum Detail gestaltet.

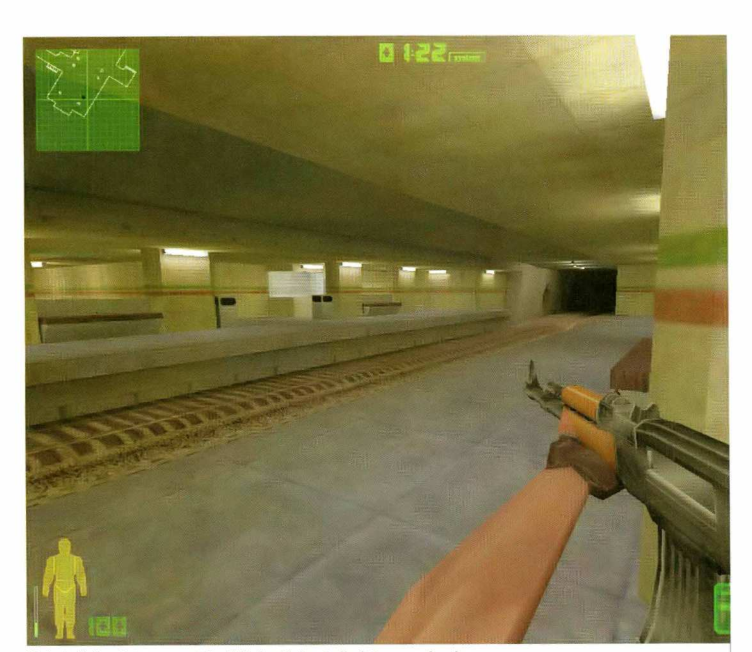


Auf der oben links eingeblendeten 2D-Karte sehen wir genau, wo wir uns im Level befinden.

lichst versteckt an Wänden anbringen. Mit dem mobilen Empfangsgerät haben Sie die Möglichkeit, die aktuellsten Bilder oder Videos in Echtzeit abzufragen. So sehen Sie sofort, wenn sich in Ihrem Bereich einer Ihrer Feinde befindet. Selbst wenn Sie mehrere Kameras installiert haben, gibt's keine Probleme. Sie können bequem hin und her schalten.

Muskel- statt Kaufkraft

Wenn Sie an TaskForce im Zusammenhang mit *Counter-Strike* denken, kön-nen Sie sich vorstellen, dass Dinge wie die mobilen Kameras und Empfangsgeräte Unsummen an Spielgeld kosten. Doch weit gefehlt! TaskForce verabschiedet das unrealistische Kaufsystem von *Counter-Strike* und setzt stattdessen auf eine eigene Idee: Jeder Spieler hat ein vorgegebenes Gewichtslimit, mit dem er ar-



Unheimliche Stimmung: Die U-Bahn-Haltestelle ist menschenleer.

Auf CD-ROM

TaskForce
Ein erster spielbarer Level speziell für die PC-Action-Leser
taskforce_alpha.zip

Spezial-Pack für CS
Langweiliger Counter-Strike-Alltag? Dann installieren Sie doch das neue Spezial-Pack von Milchhaus. Es beinhaltet viele neue Spieler- und Waffenmodels.
www.paintball7.com-pack.exe

Gamers.IRC Patch
In die jüngste PC-Action-Version von Girc haben sich ein paar kleine Fehler eingeschlichen. Installieren Sie den Patch direkt von unserer Silberscheibe.
gIRC31-pcahotfix.exe

HL Mod Commander 1.4
Kürzlich ist eine neue Version des HL Mod Commander erschienen. Testen Sie selbst!
hlmodc14.exe

Profi-CS-Demo
Der zweifache deutsche Rekordmeister mTw.GameOnlinelcracken hat uns für die Cover-CD eine Demo von sich bereitgestellt. Schauen Sie dem Profi über die Schulter!
pub_dust2.exe

beiten kann. So ist es zwar jedem möglich, alle Geräte und Waffen kostenlos zu bekommen, doch muss er auf das Gewicht achten! Mit zwei Scharfschützengewehren, einer Mp5 und vielen weiteren Kleinigkeiten wie Granaten, Sprengstoff oder Kameras können Sie nicht in den Kampf eintreten. Machen Sie sich trotzdem keine Sorgen, die Verfügbarkeit und das Gewicht der Waffen wurde optimal abgestimmt, so dass Sie auf jeden Fall mit Ihren Lieblingswummen in den Kampf ziehen dürfen.

Das Auge spielt mit

Obwohl im TaskForce-Entwicklungsteam nur wenige 2D-Grafiker arbeiten, geben sich die Jungs mit der Grafik sehr viel Mühe. Es ist klar, dass Sie als Spieler Neues sehen wollen und sich an die altmodischen *Half-Life*-Texturen mehr als gewöhnt haben. Daher gibt es in TaskForce eine Mischung aus ausgewählten *Half-Life*- sowie selbst gestalteten Oberflächenstrukturen. Besonders großen Wert legen die Macher auf die Spielermodels. Die Beta-Version bietet vermutlich vier Spielercharaktere mit jeweils speziellen Fähigkeiten. Die Waffen wurden originalgetreu nachgebaut und mit verschiedenen Texturen versehen. Das Schadenssystem gibt einen guten Einblick ins Spielgeschehen. Es ist eine Figur eingeblendet, die verschiedene Trefferzonen zeigt. Ist ein Körperteil verletzt, verfärbt sich die entsprechende Zone.

Missionsvielfalt

TaskForce bietet echte Missionsvielfalt. So haben Sie zunächst einmal die Aufgabe, Menschen vor Terroristen zu schützen. Mit realistischen Waffen wie einer AK 47, Steyer AUG oder Walther P99 stürzen Sie sich ins Kampfgeschehen. Bei vielen Aufträgen haben Sie mehrere Aufgaben zu erfüllen, so dass Sie mit Ihrem Team sehr stark zusammenarbeiten müssen. Zum einem erhöht das die Abwechslung im Spiel, zum anderen fördert dies den Mannschaftsgedanken. In einem Lager, das in einem New Yorker Getto als Umschlagplatz für Drogen dient, müssen Sie sich wichtige Beweisdaten von einem Computer herunterladen und zur Sicherheitszone bringen. Doch wie bekommen Sie das Kennwort für den PC? Knacken Sie den Tresor, um dort Schriftstücke mit den Kennwörtern herauszuholen!

Echte Hoffnung

Die Features und Spielelemente verraten bereits, dass es sich bei TaskForce um ein sehr komplexes, aber dennoch einfach verständliches Spiel handelt. Durch die Missionsvielfalt und das Teamplay fühlt sich vielleicht nicht jeder Deathmatch-Spieler angesprochen. Doch dies ist auch nicht unbedingt die Zielgruppe.

(Mehr Infos: http://taskforce.pxmod.de; Kontakt: porter@blackmesa.de)

Tipps für den Download

Spraylogos en masse
Download Mirror: http://csnation.counter-strike.net/logoville
Die amerikanische Seite hat wieder einmal ein Wunderwerk geschaffen: Eine riesige Sammlung lustiger Spraylogos, über 950 Stück stehen zum Download bereit.

Modmacher aufgepasst!
Download Mirror: http://hlsdk.valve-erc.com
Wichtige Informationen für alle Mod-Macher und die, die es noch werden wollen! Valve hat das Developers' Kit in Version 2.2 veröffentlicht, das nun auch Unterstützung der Voice Comm, Spectator Tech und HL DMC bietet.

Unreal Tournament

Unser Experte Heiko Schubert informiert über die *Unreal Tournament*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

Heiko Schubert alias mTw.pcaPuReSteel.
28 Jahre; Student aus Hagen
http://www.planetmtw.de
E-Mail: puresteel@mtw-clan.de

„Vom 5. bis 9. Dezember finden in Korea unter anderem die inoffiziellen Weltmeisterschaften in UT statt. Dem Sieger winken 20.000 Dollar. Ich wünsche den drei deutschen Teilnehmern viel Glück und bedauere ein wenig, nicht selbst vor Ort sein zu können."

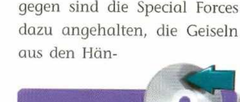
Es ist vollbracht. Soeben wurden die Geiseln durch die Special Forces befreit. Die neuen Tactical-Ops-Maps, hier TO-Skidrow, vom Aim-it Team sind optisch schön in Szene gesetzt.

Marathon Rampancy

Der *UT*-Mod Marathon Rampancy erweitert *Unreal Tournament* gleich um zehn Spielmodi, mehrere Maps sowie zahlreiche Wummen. Die zehn Spielmodi sind recht unterschiedlich. So auch King of the Hill: Sie müssen hier mit Ihren Knarren möglichst lange einen Bereich der Karte sichern, um genügend Punkte zu kassieren. Vor allem der Flammenwerfer ist hierbei äußerst effektiv. Zum anderen werden altbekannte Modi, zum Beispiel Capture the Flag, mit neuen Varianten angereichert. So genügt es nun nicht mehr, den gegnerischen Flaggenträger einfach eins auf die Mütze zu geben und anschließend über die eigene Flagge zu laufen, um sie unverzüglich zur eigenen Basis zu befördern. Bei Marathon Rampancy müssen Sie vielmehr Ihre eigene Flagge eine bestimmte Zeit verteidigen, damit Sie irgendwann wieder in Ihrer Basis erscheint. Das bringt natürlich völlig neue strategische Komponenten und mehr Abwechslung ins altbekannte CTF-Spiel. Den Mod finden Sie auf unserer Cover-CD.

Aim-it Mappack für TO

Das Aim-it Team hat ein Mappack für *Tactical Ops* herausgebracht. Das gesamte Paket besteht aus acht hochkarätigen *TO*-Maps, die unter anderem von bekannten Mappern wie dem deutschen „Smoerble" kreiert sind. Neben drei bereits veröffentlichten, aber nochmals überarbeiteten Karten wurden auch fünf komplett neue Maps hinzugefügt. Die Szenarien sind äußerst vielfältig, so gilt es, in den Straßen von Belfast die Terroristen daran zu hindern, ihren Sprengsatz zu deponieren. In den weltberühmten Petronas Towers in Kuala Lumpur hingegen sind die Special Forces dazu angehalten, die Geiseln aus den Hän-



Auf CD-ROM

DM-Babylon][Arena
Optisch ansehnliche, mittelgroße Deathmatch.Map
DM-Babylon][Arena.exe

Marathon|Rampancy
UT-Mod mit vielen neuen Spielmodi und reichlich Maps
Rampancybeta1.exe

Aim-it-to-Mappack
Gelungenes Map-Pack für Tactical Ops
aim-it-to-mappack.exe

den der Terroristen zu befreien. Auf der Spielkarte TO-Revolution verschlägt es Sie sogar auf einen Zerstörer der US-Marine, wo Sie sich mit bis zu 32 anderen Spielern tummeln. Die acht Maps bieten reichlich Platzangebot für vier bis 32 Spieler. Kleinere Spielgruppen vergnügen sich auf Maps wie TO-Chiesa oder TO-Belfast, falls aber mal ein Massenandrang vorhanden ist, werden Spielkarten à la TO-Skidrow zur Terroristenhatz gedaddelt. Dieses Mappack ist ein Muss für jeden *Tactical Ops*-Fan.

Superman-Mod

Dank des Zencoder Teams wird es der *UT*-Gemeinde demnächst möglich sein, sich mit den Superkräften von Clark Kent, besser bekannt als Superman, durch die *Unreal Tournament*-Maps zu bewegen. Fortan sind Sie durch normale Waffen nicht mehr zu verwunden und in der Lage, die Levels fliegend zu durchqueren. Damit es aber nicht unfair wird, gibt es bestimmte Waffen, die Supermans Schwachpunkte ausnutzen, indem sie Kryptonit als Munition verwenden. Die Superkräfte erhält man auch nicht automatisch, zuvor muss man Gegner fragen, um in den Genuss der speziellen Fähigkeiten zu gelangen. Wenn alles planmäßig verläuft, können Sie sich in den nächsten Tagen diesen kleinen Mod bei www.planetunreal. com/zencoder herunterladen.

Außerdem

/// Unter http://rain.prohosting.com/scftpd/Inf286.html finden Sie eine **Installationsanleitung** des beliebten Infiltration-Mods unter **Linux**. /// Mit einem **öffentlichen Beta-Test** wurde die neue *Tactical Ops*-**Beta 2.1.4** angekündigt. Näheres hierzu finden Sie auf der Webseite www.tactical-ops.de. /// Im August stellten wir Ihnen den 2.-Weltkrieg-Mod Front Line Assault für *Unreal Tournament* vor. Leider wurde dieses interessante Projekt aus privaten Gründen **eingestellt**. /// Auch in dieser Ausgabe wurden die Files von Danny (www.planet-multiplayer.de) für Sie im Netz gesucht. ///

Blick hinter die Kulissen

Viele von Ihnen warten sicherlich schon auf die *Unreal Tournament*-Einzelspielererweiterung Operation: Na Pali. Vor kurzem stand uns der 19-jährige Schüler David „DavidM" Münnich, seines Zeichens Leader bei Team Vortex, Rede und Antwort zu dem ehrgeizigen Projekt.

PC Action: Welche Tätigkeiten hast du in deiner Position als Leader zu erfüllen?
DavidM: Ich muss die ganze Sache leiten, allen sagen, was sie zu tun haben. Kann teilweise 'ne Sch...arbeit sein. Ich habe wohl die meisten Maps für das Projekt gebaut und ich mache Texturen.

PC Action: Aus wie vielen Personen besteht euer aktuelles Team?
DavidM: Momentan sind wir 14 Entwickler. Die meisten sind Leveldesigner, die auch an den Texturen arbeiten, ein Musiker und ein Scripter. Momentan werte ich noch einige Bewerbungen aus, da wir noch zwei Entwickler benötigen. Dann sind wir noch auf der Suche nach einem guten Skinner. Interessierte Skinner sollten sich sowohl an davidm@planetunreal.com als auch an rich@epicgames.com wenden.

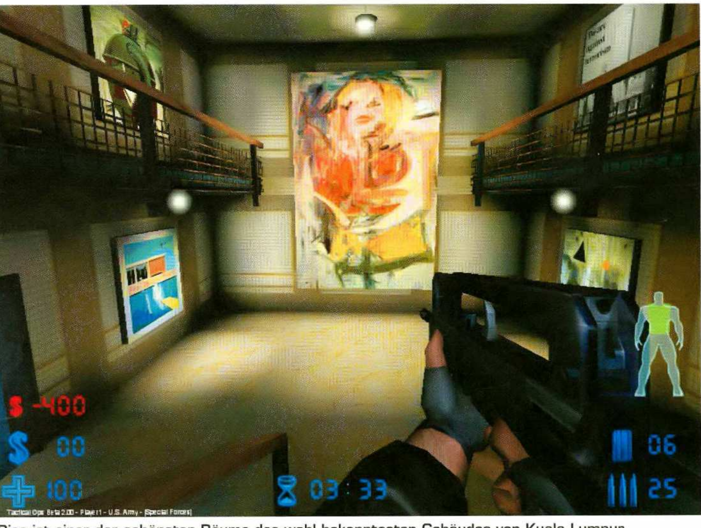
PC Action: Möchtest du später in der Spielebranche arbeiten oder siehst du es nur als Hobby an?
DavidM: Will ich auf alle Fälle, da diese Arbeit mir mit Abstand am meisten Spaß macht. Ich hätte sowieso keine Ahnung, was ich sonst machen sollte. Den Beruf Computerspieler gibt es ja leider noch nicht (lacht).

PC Action: Da du mir eh nicht sagen wirst, wann euer recht ehrgeiziges Projekt fertig gestellt sein wird, formuliere ich die Frage mal anders: Wie weit seid ihr ungefähr?
DavidM: Geschickt gestellt, die Frage, ich wollte schon „When it's done" sagen. Wir sind etwa bei 80 Prozent. Ich denke, Operation: Na Pali wird im Frühling 2002 veröffentlicht, auch wenn manche behaupten, es würde erst nach *Unreal 3* erscheinen.

Homepage: www.planetunreal.com/teamvortex

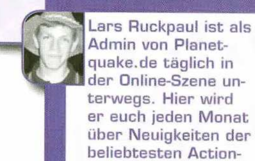


Auf dem weitläufigen Deck dieses Zerstörers geht es hoch her. Soeben muss ich mit ansehen, wie einer meiner Teamkameraden – von einer gegnerischen Kugel getroffen – zu Boden fällt.



Dies ist einer der schönsten Räume des wohl bekanntesten Gebäudes von Kuala Lumpur. In TO-Petronas gilt es, die Geiseln aus dem benachbarten Turm zu befreien.

Actionspiele



Lars Ruckpaul ist als Admin von Planetquake.de täglich in der Online-Szene unterwegs. Hier wird er euch jeden Monat über Neuigkeiten der beliebtesten Actionspiele informieren.

Lars Ruckpaul alias havox
18 Jahre, Schüler aus Bornhöved
http://www.planetquake.de
Email: havox@planetquake.de

„Schon die Return-to-Castle-Wolfenstein-Demo stieß bei den Hardcore-Zockern auf große Begeisterung, hoffentlich spricht die Vollversion auch viele ‚normale' Spieler an."



RTCW: Tolle Grafik, tolle Waffen und spitze Action! Was will man mehr?



Alles auf einen Blick: Die Erstausgabe des WolfMag lässt kaum Wünsche offen.

Return to Castle Wolfenstein

Liga, Maps und Tools

Gleich nach dem Erscheinen der Demos machten sich die ersten Mapper-Teams an die Arbeit. Auch wenn es noch keinen offiziellen Map-Editor gibt, wurden mithilfe des *Q3*-Radiant (Map-Editor für *Beben 3*) sehr schöne Bilder von Beta-Maps gezeigt. Die *RTCW*-Fans waren ebenfalls sehr schnell im Erstellen von Tools und Scripten. So wurden bereits alternative Serverbrowser zu Gamespy oder Statetools veröffentlicht. Fans sollten unbedingt den Konsolenbefehl bind x „+quickgren" ausprobieren. Wie die *RF*-Spieler schlafen auch die Wolfensteiner nicht: Bei www.planetwolfenstein.de wird möglichst schnell nach dem Release von *RTCW* in Deutschland eine Liga eröffnet.

Das Projekt WolfMag

Für alle *RTCW*-Fans können wir in diesem Monat ein besonderes Schmankerl präsentieren. Auf der CD finden Sie die Erstausgabe des WolfMags, die uns freundlicherweise vom Autor Dared alias Marcel, Co-Admin von www.planetwolfensetin.de, zur Verfügung gestellt wurde. Im Multimedia-Mag finden Sie sämtliche Waffen-, Gegner- und Item-Infos, etliche Tipps & Tricks auch zum Tuning, alle Konsolenbefehle, wertvolle Hinweise für Mehrspielerpartien und vieles mehr. Viel Spaß beim Schmökern.

Die Wolfenstein-Mehrspielerkarte emp 2: Einfach nur gut!

Auf CD-ROM

RTCW
WinAmp-Skins von Planetwolfenstein.de
Wolfen_skins.zip

Wolf-Mag:
Komplettes Mulitmedia-Tool zu RTCW mit Tipps, Tuning-Hinweisen und mehr – unbedingt anschauen!
WolfMag-Nov01.exe

Red Faction Maps:
Vier neue Karten für nette Ballereien
Snipercity.zip, stack.zip, deadcapture.zip, orbital.zip, ironmaiden.zip,

Mod:
Ein Mod mit Gummiwänden
Rubberwalls.zip

Tools und Updates:
Tools zum Editieren eigener Maps und Mods sowie alle aktuellen Patches finden Sie hier.
Rftoolkit.zip, vppbldb1.exe, red_groups.exe, RED_Bugfix.zip, rf110_gr.exe

Surftipps

Red Faction:
www.redfaction.com
(offizielle englische Seite)
www.redfactioncenter.com
(große englische Seite mit News, Mods und Maps)
www.redfaction-maps.de
www.redfaction.net

RTCW:
www.planetwolfenstein.de
(große deutsche Seite mit Tipps, Taktiken, Scripten und demnächst einer Liga)



Mit der Red-Faction-Umsetzung der Goldeneye-64-Map „Stack" ist Deathmatch-Spaß garantiert.



Es wurden bereits mehrere schöne CTF-Maps veröffentlicht. Hier die Space-CTF Map „Orbital".

Red Faction

Einbinden von Maps

Red Faction ist zwar erst seit kurzem auf dem Markt, aber es sind schon viele neue Maps verfügbar. Doch bevor das Spielen und Testen losgeht, sollten Sie erst mal den neuesten Patch installieren. Die Version 1.10, welche mehrere Änderungen, besonders für Multiplayer bringt, finden Sie auf der Cover-CD. Einige der interessanten Capture-the-Flag- und Deathmatch-Maps konnten wir für Sie ebenfalls auf die CD packen. Damit diese funktionieren, müssen Sie die Files in das Unterverzeichnis \user_maps\multi extrahieren.

Sniper City

Unter den neuen Maps befindet sich auch eine offizielle, von Volition veröffentlichte Karte: DMSnipercity. Sie ist geeignet für normale Deathmatches sowie für Team-Deathmatches. Snipercity ist, wie der Name schon sagt, aufgrund der Kartengröße besonders geeignet für Scharfschützen. Zwei Gebäude mit je fünf Stockwerken stehen sich, verbunden durch zwei Gitterbrücken, gegenüber. Bei mehreren Spielern ist ein packendes Match garantiert.

Stack

Wer von Ihnen schon öfters „Goldeneye 64" gespielt hat, dem wird der Name „Stack" sicherlich etwas sagen. Mit seiner Map dm_stack kreierte Ronny 'CoRnHodE' Scholz eine Neuauflage dieser genialen Goldeneye-Map für *Red Faction*. Im Mittelpunkt der Map steht ein Raum mit Rocket Launcher und einem Gittergang an der Wand, von dem aus man die Map kontrollieren kann. Um den Raum herum sind genug Waffen in Gängen und Geheimwegen verteilt.

Mehr Karten ...

Natürlich sind schon mehr interessante Maps als Sniper City und Stack erschienen, vor allem für den Modus Capture the Flag. Drei CTF-Maps von Deadsmith befinden sich mit auf der Cover-CD: Ironmaiden, Deadcapture und Orbital. Wer immer über die neuesten Maps informiert sein möchte und diese zum Testen downloaden will, sollte mal bei www.redfaction-maps.de vorbeischauen.

Mods

Sie haben erst mal genug von neuen Karten und möchten neue Features oder ein anderes Gameplay ausprobieren? Dann wird es Zeit für einen Mod. Mods werden wie folgt installiert:

1. Files extrahieren nach \mods\Mod_Name
2. Jetzt eine Verknüpfung der RF.exe erstellen
3. Rechtsklick auf die Verknüpfung und Eigenschaften auswählen
4. Bei Ziel eintragen: C:\redfac\rf.exe -mod Mod_Name. Nun sollten die Änderungen des Mods im Spiel funktionieren.

Zurzeit gibt es leider noch nicht so viele gute Mods, deswegen befindet sich auf der Cover-CD lediglich der Fun-Mod „RubberWalls". Wie der Name schon sagt, sind die Wände in dem Mod aus Gummi und abgeschossene Munition prallt wieder von ihnen ab. Neuigkeiten über die Mod-Szene sowie eine Mod-Liste finden Sie bei www.redfactioncenter.com (englisch).

Eigene Maps und Mods basteln

Das *Red Faction*-Toolkit ist ein offizielles Toolpaket von Volition. Es beinhaltet mehrere Programme sowie einige 3D-Studio-Max-Plug-ins, die auch von den Entwicklern benutzt wurden. Ebenfalls stellt Volition eine Sammlung von Groups für den Red Faction Editor (RED) zur Verfügung, welcher sich mit auf der Verkaufs-CD befindet. Einen Editor-Patch finden Sie auf der Heft-CD. Die jetzt verfügbaren Groups beinhalten neue Pinsel und Objekte zur Benutzung mit RED, also Dinge wie Türen und andere Gegenstände zum Mappen. Volitions RED-Groups-Sammlung beinhaltet über 200 Groups, mit denen auch viele der Single- und Multiplayer-Karten erstellt wurden.

Das nette Programm VPP-BUILDER32, entwickelt von Heiko Hermann vom Descent-Network-Team, bietet die Möglichkeit .VPP-Files zu erstellen, zu öffnen und zu bearbeiten. VPP ist das Dateiformat, in dem die Maps und Mods abgespeichert werden. Demnach ist dieses Tool für alle Entwickler ein absolutes Muss!

Wer seinen Skill in *Red Faction* testen möchte, kann das seit neuestem in einer Onlineliga tun, die Sie unter www.elite-league.de.vu finden.



Die Map Sniper City ist für Scharfschützenduelle gedacht und kommt offiziell von Volition.

Operation Flashpoint

Robert Freudenreich ist Webmaster der weltweit größten *OFP*-Fanseite Operation-Flashpoint.de.

Robert „Acutus" Freudenreich,
17 Jahre, Schüler aus Ustersbach
www.Operation-Flashpoint.de; acutus@krawall.de

„Mit dem Upgrade 3 hat OFP einen großen Schritt vorwärts in Sachen Multiplayer gemacht. Jetzt bereitet das Online-Zocken richtig Spaß!" "

Seit dem Upgrade 3 heizen Sie Ihren Gegnern mit dem deutschen Sturmgewehr G36A ein.

Klappe, die Dritte

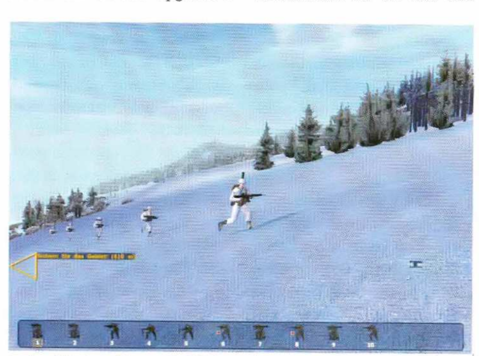
Nach drei Beta-Patches hat Codemasters jetzt das Upgrade 3 auf Version 1.30 veröffentlicht. Damit haben Sie nun die Möglichkeit, sich mit dem BRDM, BMP-2, M2 Bradley oder dem OH-58D Kiowa fortzubewegen und Ihren Gegnern mit dem G36A, der Bizon, Steyr Aug und dem XMS mit Zoom einzuheizen. Vor allem der neue Kiowa-Hubschrauber hat es uns angetan: Mithilfe eines „Laser Designators" markieren Sie ein Ziel, zum Beispiel einen T-80, und wenige Augenblicke später machen die Bomben einer A-10 den Panzer platt. Ferner behebt das Upgrade 3 zahlreiche Bugs und verbessert die Serverstabilität im Mehrspielermodus.

Leise rieselt der Schnee ...

Ganz nach diesem Motto läuft es in dem inoffiziellen Add-on „Winter-Kolgujev" von Kegetys ab. Kegetys, der schon für viele andere inoffizielle Erweiterungen verantwortlich war, hat die komplette Insel „Kolgujev" in eine Schneelandschaft verwandelt. Damit Sie nicht in olivgrünen Klamotten ein leichtes Ziel für den Feind abgeben, spendiert Kegetys obendrein den richtigen Tarnanstrich für Sie und Ihre Soldaten. Auf der Cover-CD finden Sie das gelungene Add-on „Winter-Kolgujev", ein passendes Zusatzprogramm für Fahrzeuge im Schneelook sowie zwei Schnee-Missionen.

Three Kings

Wie im gleichnamigen Kinostreifen mit George Clooney werden Sie sich fühlen, wenn Sie zum ersten Mal den Mod *Desert Blast* spielen. Dieser Mod behandelt das Thema „Wüstenkrieg" und beinhaltet einige sehr bekannte Waffensysteme, wie die M48 Chaparral oder die Patriot. Das Hauptaugenmerk legt *Desert Blast* auf Spezialeinsätze, zu denen unter anderem das Sprengen strategisch wichtiger Gebäude zählt. Mehr Informationen finden Sie im Internet unter www.jeuvideo.be/desertblast.


In der Mission „Einsatz bei Kälte und Schnee" mischen wir eine feindliche Basis auf.

Außerdem

/// Nach kurzen Wartungsarbeiten ist das **Mission Center** auf Operation-Flashpoint.de unter www.operation-flashpoint.de/missioncenter.php wieder online. /// Der viel versprechende **Real War-Mod** wurde wegen Zeitmangels eingestellt. /// Laut Aussage von Codemasters-Chef David Darling soll OFP auch für die **Xbox** umgesetzt werden. /// Auf der Homepage des Mods **Invasion 1944** (www.invasion-1944.com) gibt es neue Screenshots des Wirbelwinds und Hetzers. ///

Eine Szene aus der Mission „Icebreaker": Als Mitglied eines Squads nehmen wir gegnerische T-55 ins Visier.



Auf CD-ROM

Upgrade 3
Das aktuelle Upgrade bringt OFP auf die Version 1.30 und stellt neue Add-ons bereit.
ofppatch_upgrade3-v1_30.zip

Winter-Kolgujev
Das inoffizielle Add-on von Kegetys lässt die Insel Kolgujev im Schnee versinken.
WinterKolgujev10.zip

Winter-Vehicles
In dieser Datei finden Sie die passenden Fahrzeuge für die Winter-Insel.
WinterVehicles20.zip

Icebreaker
In McBains Icebreaker übernehmen Sie die Rolle des Verteidigers bei einer Russen-Offensive.
IcebreakerRev20.zip

Einsatz bei Kälte und Schnee
In dieser selbst gebastelten Mission von Haupti befehligen Sie Ihr eigenes Squad.
EinsatzbeiKaelteundSchnee.zip

E-Sport & mTw|pca



Oliver Hauth steckt als aktiver Spieler mittendrin in der Online-Sport-Szene. Hier erfahren Sie alles über die Sportarten und Stars von morgen. Mit E-Sport wird Computer-Zocken professionell.

Oliver Hauth aka mTw.pcalphomeXa
22 Jahre, Azubi aus Oberhausen
phomexa@esport-today.com

„Die gXp-LAN-Partys waren einst wegweisend. Ich hoffe, die gXp3:arena kann diese Tradition fortsetzen."

Weblinks

3D Networks – deutsche Newsseite für E-Sportler	www.3dnetworks.de
Daddeln.de – Newsseite zum Thema Onlinegaming	www.daddeln.de
Esports-World – deutsche Newsseite rund um das Thema E-Sport	www.esports-world.de
Clanbase – internationale Ladder und Veranstalter des Eurocups	www.clanbase.com
ESPL – große deutsche bzw. europäische Liga	www.espl-europe.net
CPL – größter Veranstalter für E-Sport-Events	www.thecpl.com www.cpleurope.com

eSport Center in Berlin – der erste Schritt zum Durchbruch?

Letzten Monat eröffnete in Berlin Deutschlands erstes E-Sport-Center. Wir führten ein Interview mit Yilmaz Ozan, dem Betreiber des Centers, über die Idee, die Eröffnung, die Resonanzen und die zukünftigen Pläne.

PC ACTION Wie kamt ihr auf die Idee, ein E-Sport-Center in Deutschland zu eröffnen?

Yilmaz Ozan: Da wir selbst alles Spieler sind, sehr oft zu LAN-Partys fahren und uns als E-Sportler bezeichnen, hatten wir natürlich den Wunsch, dies alles unter professionelleren Bedingungen durchzuführen. Vor ein paar Wochen setzten wir uns zusammen und erstellten ein Konzept, mit dem man der „pro Gaming"-Szene in Deutschland etwas auf die Sprünge helfen könnte.

PC ACTION Was unterscheidet euch von einem normalen Internet-Cafe?

Yilmaz Ozan: Als Erstes verstehen wir uns als Trainings-Center für Clans. Natürlich kann man bei uns alles machen, was man auch in einem INet-Café machen kann. Darüber hinaus werden bei uns aber besonders talentierte Clans und Spieler effektiv gefördert. Das geht so weit, dass einige dieser Clans in unserem Center eigene Räume und eigene Rechner (von uns gestellt) bekommen, damit sie optimale Bedingungen zum Trainieren haben. Für solche Teams werden sämtliche Kosten für Fahrten auf LANs und zu Turnieren vom Center übernommen. Damit sind wir nicht einfach nur ein Sponsor, der Geld zahlt, sondern beteiligen uns aktiv an der Entwicklung dieser Clans und bringen diese dem „pro Gaming" einen Schritt näher. Zurzeit machen wir dies bei den beiden *Counter-Strike*-Clans „mystical Lambda" und „oZ". Dies ist in dieser Form noch einzigartig. Der Zuspruch der Medien (Berichte in den Sendungen *GIGA Games*/NBC, *Gamefever*/RTL II, *InBerlin*/TV Berlin, *17:30 Live*/SAT.1 und Artikel im *TIP*/größtes Berliner



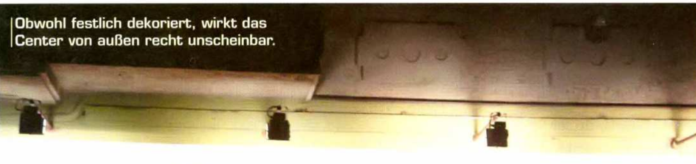
Gut zu sehen: die Rechner und die Spielbedingungen im neuen eSport Center in Berlin.



Wieder einmal wurde das Fernsehen auf den E-Sport aufmerksam. Giga und andere Fernsehsender berichteten von der Eröffnung des eSport Centers.

E-Shorts

/// Die **gXp-LAN-Partys** werden weiterhin ausgerichtet. Unter dem Motto **gXp3:arena** finden sich vom 15.3. bis 17.3.2001 ca. 1500 Spieler, um die Tradition fortzusetzen. Wegen der Qualität dieser Veranstaltung kann man davon ausgehen, dass sich auch einige ältere Spieler wieder einfinden, sowohl als Spieler wie auch als normale Gäste. /// Die beiden ehemaligen **mTw|pca**-Spieler **Speiky** und **Scorp** haben überraschend ihren neuen Clan **Schroet Kommando** wieder verlassen. Bei **Schroet Kommando** soll nun das alte Team wieder aufgebaut werden. ///


Obwohl festlich dekoriert, wirkt das Center von außen recht unscheinbar.



Magazin oder *taz*/Berliner Tageszeitung) geben uns genauso Recht wie das enorme Interesse der gesamten E-Sport-Comunity und fast aller namhafter Clans. Die Gestaltung der Preise für den öffentlichen Bereich im Center sind genauso INet-Café-untypisch. Man kann schon zu einem Preis ab 1,40 DM pro Stunde in den Genuss unseres Angebotes kommen. Der normale Preis in INet-Cafés liegt so bei vier bis acht Mark pro Stunde. Dabei bieten wir diesen „No Name"-Clans an, sich mit den Besten der Szene zu messen, was unter normalen Umständen gar nicht möglich ist, da sich die Szenegrößen selten in INet-Cafés aufhalten.

PC ACTION Welche Pläne habt ihr für die Zukunft (Ausbau, Turniere, weitere Locations, geplante Kooperationen)?

Yilmaz Ozan: Unser Konzept sieht es vor, mehrere eSport Center in ganz Deutschland zu installieren, zuerst möchten wir aber das erste Center in Berlin weiter ausbauen. Die Räumlichkeiten sind vorhanden. Wir haben auch schon Anfragen für die Durchführung einiger Events, die sind zwar noch alle in der Planungsphase, aber da wird einiges kommen. Natürlich möchten wir mit in dieser Szene aktiven Medien und Firmen kooperieren. Wir hoffen dadurch die Akzeptanz für den E-Sport in der Bevölkerung erhöhen zu können.

PC ACTION Wie waren die ersten Reaktionen auf eure Aktivitäten in der Szene?

Yilmaz Ozan: Bisher eigentlich nur positiv, was uns allerdings etwas verwundert hat, da es in der Vergangenheit immer wieder (besonders von den TV- und Printmedien) negative Berichterstattungen über die Gaming-Szene gab. Dies scheint sich zurzeit etwas zu ändern, da wir bisher von genau diesen Medien nur mit positiven Berichten überrascht wurden. Dies zeigt uns, dass wir auf dem richtigen Weg sind, und wir glauben, dass wir mit unseren Aktivitäten einen Beitrag zu diesem Meinungswandel leisten können.

Auf CD-ROM

CS-Demo
CS 1.3 – perdox vss Deutschlands kranke Horde – Map: de_aztec – POV: hltv
2768_pdxvsdkh_aztec_hltv.exe

CS-Demo
CS 1.3 – Mortal Teamwork I PC Action vs. Schroet Kommando – Map: de_nuke – POV: hltv
2756_skmtw.exe

CS-Demo
CS 1.3 – Mortal Teamwork I PC Action vs. Schroet Kommando – Map: de_nuke – POV: mTw.pcalphilipp
2755_sk2.exe

CS-Demo
CS 1.3 – Mortal Teamwork I PC Action vs. perdox – Map: de_prodigy – POV: mTw.pcaljens
2552_mTwashvspdx.exe

CS-Demo
CS 1.3 – Mortal Teamwork I PC Action vs. perdox – Map: de_dust2 – POV: mTw.pcalkoj
2553_WCG_mTw_pdx_finale_dust2_pov_koj.exe

CS.Demo
CS 1.3 – perdox vs. Mystcal Lambda – Map: de_aztec
2479_pdxvsmy.exe

UT-1on1-Demo
mTw.pcalVirus vs. DkHIDia – Map: DM-Turbine – POV: mTw.pcalVirus
2399_diaturbwcg.exe

UT-1on1-Demo
mTw.pcalCrUsH vs. SDFIManther – Map: DM-Deck16II – POV: mTw.pcalCrUsH
2254_deck.exe

UT-TDM-Demo
Ocrana vs. GamezFightClub – Map: DM-Nitro – POV: IGzFCI23
2635_011111-ocr-nitro.exe

UT-TDM-Demo
Mortal Teamwork I PC Action vs. Ocrana – Map: DM-Gothic – POV: mTw.pcalHoRnY
2428_Ocr_espl_gothic.exe

CPL CS Map de_clan1_mill
de_clan1_mill.exe

CPL CS Map de_clan2_fire
de_clan2_fire.exe

CPL CS Gui
cscplgui.exe

MTW PC ACTION – MONTHLY UPDATE

GoL meets mTw|pca

Nachdem, wie letzten Monat berichtet, Cracken mTw|pca verlassen hat, um im skandinavischen Clan GameOnLine (GoL) zu spielen, kehrt dieser jetzt indirekt zurück. mTw|pca und GoL sind eine Kooperation eingegangen, um auf den internationalen Turnieren stärker präsent zu sein. Das Team wird dann unter dem Kürzel mTw.gol spielen, so auch auf der CPL in Dallas.

CroniX left mTw|pca

CroniX hat diesen Monat mTw|pca verlassen. Die Gründe sind ähnlich wie bei den Austritten der letzten Monate: Da mTw|pca ein neues *CS*-Team aufbaut, können sich einige Spieler des alten Teams nicht mehr damit identifizieren und gehen neue Wege.

mTw|pca gewinnt den ersten WCG-Qualifier

Nach einer spannenden Vorrunde und einem Finale gegen den Clan pdX konnte sich mTw|pca (*Counter-Strike*) den Sieg beim ersten Qualifier-Turnier der World Cyber Games sichern. Somit fährt das *CS*-Team definitiv nach Südkorea, um bei dem mit 300.000 Dollar dotierten Turnier sein Bestes zu geben. Ebenfalls qualifiert hat sich CrUsH im *Unreal Tournament*-1on1-Turnier.

LAN-Partys

LAN-Partys haben Hochkonjunktur. Bis zu 200 Events finden jeden Monat statt. PC Action informiert Sie über die Szene in Deutschland, Österreich und der Schweiz. In dieser Ausgabe hat das Team von PlanetLAN die Seiten zusammengestellt.

www.PlanetLAN.de

„Das nächste Jahr wird alle Teilnehmerrekorde brechen. Dutzende von LAN-Party-Veranstalter haben angekündigt, Events mit weit mehr als 1.000 Gästen organisieren zu wollen. Den Anfang machen die WWCL-Finals/CI-MAX II."
Felix Lohmeier (PlanetLAN)

Leavin' The Reality 4

Direkt an der deutsch-polnischen Grenze gelegen, hat die bislang größte LAN-Party des Jahres über 920 Zocker in die Messehallen in Frankfurt/Oder gelockt. Dafür sorgte eine umfassende PR-Kampagne mit den LTR-Girls, in der Szene bekannten Zocker-Mädels. Der Bürgermeister der Stadt eröffnete die Veranstaltung. Er zeigte sich begeistert vom Sportsgeist der Teilnehmer und von der logistischen Leistung der Organisatoren. Die Rahmenbedingungen stimmten: Strom war ausreichend vorhanden und die Auslastung des Netzwerk-Kerns ist in Spitzenzeiten lediglich knapp über ein Prozent geklettert. Ein Pizza-Service hatte mehrere Öfen direkt im Foyer der Halle aufgebaut und lieferte die ofenfrischen Scheiben direkt an den Platz. Auf spaßige Nebenschauplätze legte der Veranstalter besonderen Wert: Der Weltmeister in *Command & Conquer* spielte in einem Schaukampf gegen fünf Spieler gleichzeitig – und siegte. Das *CS*-Turnier mit über 500 Spielern fand leicht verspätet statt, wurde aber ebenso wie die anderen Turniere zu Ende gebracht. Als Hauptpreis war eine Zehn-Tage-Reise nach Paris ausgelobt. (www.npffo.de)

Millannium2k

693 LAN-Party-Spieler haben die Sporthalle in Rüsselsheim für ein Wochenende belegt und ihre Wettkämpfe virtuell ausgetragen. Die Turnierstätte bot reichlich Platz, mit Netzwerk und Strom gab es keine Probleme. Das Konzept des Veranstalters sah so aus, den Spielern das Turniermanagement weitgehend selbst zu überlassen, was zweifelsfrei eine gute Entscheidung war. Weitere Pluspunkte waren ausreichende Schlafräume, Duschen und eine Internet-Verbindung. Lediglich die Versorgung mit Speis und Trank war miserabel, worüber sich jedoch nicht nur die Spieler beschwerten: Die Organisatoren sind sogar einen Rechtsstreit mit der verpflichteten Catering-Firma eingegangen. (www.millannium.de)

Der Fall Connect 12

Die dänische LAN-Party Connect 12 mit 300 Teilnehmern in Esbjerg wurde am 20. Oktober wegen des Austauschs



Die Sporthalle in Rüsselsheim war ein Wochenende lang ausschließlich für den virtuellen Wettkampf freigegeben.

LAN-Party-Termine in Deutschland, Österreich und der Schweiz



Mithilfe der LAN(d)karte finden Sie LAN-Partys in Ihrer Nähe ganz einfach. Nachfolgend stehen die Tipps der Planet-LAN-Redaktion für die nächsten sechs Wochen. Weitere Termine gibt es im Internet unter www.PlanetLAN.de.

Name	Datum	PLZ/Ort	Teilnehmer	URL
DEUTSCHLAND				
1. Alpha II	21.12.2001	29336 Celle	615	www.alpha-lanparty.de
2. Chaos X-mas Event	21.12.2001	46236 Bottrop	500	www.planetreality.de
3. X-Mas Circus Infernus	21.12.2001	77767 Appenweier	333	www.circus-infernus.de
4. Schwaben Lanparty	28.12.2001	70734 Stuttgart	600	www.schwaben-lanparty.de
5. Planet Insomnia 12	04.01.2002	21218 Seevetal	405	www.planet-insomnia.de
6. Franken-Frag-Festival 3	04.01.2002	91522 Ansbach	200	www.f3-lan.de
7. LANTropolis II	04.01.2002	89343 Jettingen	300	www.lantropolis.de
8. Slaughterhouse 7	04.01.2002	59510 Lippetal	220	www.team-slaughterhouse.de
9. LAN-Inferno V	11.01.2002	21357 Bardowick	300	www.lan-inferno.com
10. Saarwars 2002.1	12.01.2002	66265 Eiweiler	303	www.saarwars.net
11. WWCL-Finals/CI-MAX II	18.01.2002	47495 Rheinberg	2.000	finals.wwcl.net
12. Netwar Tournament 200a2	25.01.2002	72658 Bempflingen	216	www.netwar-tournament.de
ÖSTERREICH				
9. fKK LAN	28.12.2001	4050 Traun	166	www.kasperls.com/lan
LAN4ALL Part 2	02.01.2002	1150 Wien	100	www.lan4all.at
LORD 3	15.02.2002	4910 Ried	777	www.lord-lan.net
SCHWEIZ				
Gamecom #4	18.01.2002	6280 Hochdorf	220	www.gamecom.ch
Underground IV	25.01.2002	5600 Lenzburg	210	www.undergroundlan.com

von Raubkopien polizeilich geschlossen (vgl. auch Kommentar in PCA 12/2001, Seite 22). Eine private AntiPiratGruppe hatte verdeckte Ermittler eingesetzt, die während der Party Log-Dateien der Datentransfers erstellten. Einige Teilnehmer werden verdächtigt, illegal Daten ausgetauscht zu haben. Weiterhin wird der Veranstalter beschuldigt, das Netzwerk für den illegalen Datenaustausch gestellt zu haben. Die dänischen Organisatoren haben sich mit der APG bereits auf eine Zahlung von umgerechnet 25.000 Mark Schadensersatz geeinigt. Die beschuldigten Spieler sollen zusätzlich pauschale Entschädigungen zahlen. Jetzt sind LAN-Party-Veranstalter in Dänemark verunsichert. Die Verantwortlichen der größten Demo- und Game-Party des Landes („The Party") stellten jedoch bereits klar, dass die nächste Veranstaltung definitiv stattfindet. Sie erklärten, dass auf ihren Partys die Wettkämpfe und Turniere im Vordergrund stünden und Datentransfers streng kontrolliert würden. „The Party 2001" steigt am 27. Dezember (4.000 Teilnehmer).

Tipp: LORD 3

Nach zwei erfolgreichen LAN-Partys hat sich das junge Organisations-Team einer neuen Herausforderung gestellt: 777 Teilnehmer sollen vom 15. bis 17. Februar 2002 in die Rieder Messehallen im Nordwesten Österreichs (nahe der deutschen Grenze) pilgern. Bei den WWCL-Turnieren geht es um Preise im Wert von 3.000 Euro. Der Eintrittspreis beträgt 26 Euro. (www.lord-lan.net)

Tipp: DRoME 9

In Hengelo (im Osten der Niederlande), nur 20 Kilometer von der deutschen Grenze entfernt, steigt am ersten Februarwochenende die neunte Auflage der DroME-Party. 1.100 Spieler sind eingeladen, sich den internationalen Wettkämpfen zu stellen. Der Veranstalter weist ausdrücklich darauf hin, dass ausländische Besucher erwünscht sind. Die DRoME 9 läuft unter dem Motto „Infinite Interfacing" und ist eine der ältesten und größten LAN-Partys in den Niederlanden. Die letzte DRoME im Juli 2000 hatte rund 700 Besucher. (www.drome.nl)

Anmeldestart: WWCL-Finals/ CI-MAX II

Die Anmeldung für den Circus Infernus Maximus II und die WWCL-Finals hat begonnen. 24 Stunden nach dem Anmeldestart waren bereits 700 Anmeldungen für die 2.000-Mann-LAN-Party registriert. Der Eintrittspreis beträgt 34 Euro und das Mindestalter liegt bei 18 Jahren. Bei der Party stellt Verleiher Gigahertz ein Netzwerk mit 2.500 Ports von Hewlett-Packard zur Verfügung, das rund 1,2 Millionen Mark wert ist. Die WWCL-Finals und die CI-MAX II steigen vom 18. bis 20. Januar mit 2.000 Gamern auf dem 11.000 Quadratmeter großen Messegelände in Rheinberg (PLZ: 47495). Zu den Highlights gehören neben exklusiven Turnierpreisen die Wahlen zu Mrs. und Mr. LAN sowie zur Party des Jahres 2001. (http://finals.wwcl.net)



Auf der Cover-CD

LAN-Party-Fotos
Bilder von der LTR4 und der Millannium2k
leavin_the_reality_4.exe
millannium2k.exe



Die WaterJoe Girls vernaschten bei der Reality 4 als Vorspeise Pizza und als Hauptgang männliche Herausforderer.

Diablo 2



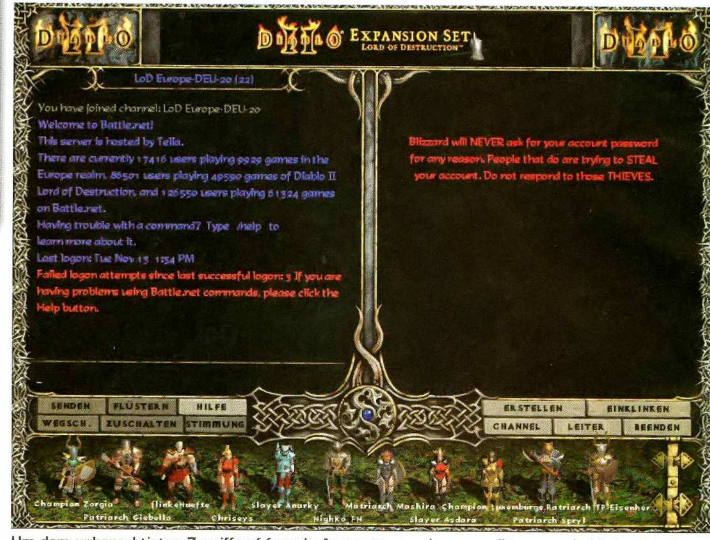
Arne Bleckwenn arbeitet an der erfolgreichen *Diablo 2*-Seite www.diablo2.de mit.

Arne Bleckwenn,
19 Jahre, Zivildienstleistender aus Hamburg
http://www.diablo2.de

„Es ist schade, dass die aktuelle ‚Cheat-Problematik' am Diablo-2-Spielspaß zerrt, aber ich hoffe, dass dieses Problem in naher Zukunft von Blizzard gelöst wird. Außerdem danke ich auch in dieser Ausgabe Core und GreyDeath[YF] für die Mitarbeit."

Warnung an alle

Seit kurzem ist im geschlossenen Battle.net ein besonderer Cheat, der so genannte Trade-Hack, im Umlauf. Er ermöglicht es, Mitspieler im Handelsfenster zu bestehlen, ohne dass diese es merken. Der Handelspartner denkt, er habe ein gutes Geschäft gemacht, doch in Wirklichkeit hat er als Gegenleistung für den von ihm angebotenen Gegenstand nur heiße Luft erhalten. Leider merkt man dies aber meist erst im Nachhinein. Es sind zurzeit verschiedene Versionen des Trade-Hacks im Umlauf, einige davon simulieren einen echten Handelsablauf besser als andere, doch sie alle funktionieren nach dem gleichen Prinzip:



Um dem unberechtigten Zugriff auf fremde Accounts vorzubeugen, gibt es nun bei jedem Log-in ins Battle.net eine Information über den letzten Log-in. So kann man eventuell auf einen fremden Zugriff aufmerksam werden und z. B. das Passwort ändern.

Der Cheater bietet einen gewissen Gegenstand ziemlich günstig an, meist weit unter dem *„Diablo 2*-Marktpreis". Das Opfer ist natürlich hellauf begeistert und will den Handel sofort abschließen. Im Spiel legen dann beide ihre angebotenen

Adresse http://www.diablo2.de/

Duell Liga Diablo

130.000 Singles bei

One on One Ladder

Platz	Spieler	Charklasse	Punkte
1.	RoA_BOUNTY	Amazone	1465
2.	fork_you	Zauberin	1339
3.	~SoD~HaZaRd	Barbar	1261
4.	joel	Paladin	1246
5.	Travor	Paladin	1214
6.	Scotty[BH]	Amazone	1165
7.	MasterT	Zauberin	1139
8.	ehm-kings	Amazone	1132
9.	Guensi	Zauberin	1122
10.	SoD_Gladiator	Barbar	1107
11.	Saiyajin[DW]	Zauberin	1106
12.	Sinz(TODC)	Zauberin	1102
13.	eVil_PK	Amazone	1086
14.	Wrath	Barbar	1081
15.	KoF-Waylander	Amazone	1079
16.	werschi	Barbar	1078
17.	Terror-CoM	Amazone	1075
18.	Teufelben	Zauberin	1067
19.	fork_me	Amazone	1065
20.	djvera	Zauberin	1061
21.	RoA_OnkelOrmi	Amazone	1058
22.	The_Rock	Amazone	1051
23.	tryme	Zauberin	1049

Umfrage: Welche Preise bevorzugt ihr bei einem Turnier? Sachpreise (RL) / Gegenstände (Diablo2) / SoJ (Diablo2) — VOTE!

Es sind 7 User eingeloggt!

Die von Diablo2.de unterstützte Duellliga (www.duellliga.de) ist nun angelaufen und Spieler wie RoA_BOUNTY oder fork_you konnten sich an die Spitze der „One on One Ladder" setzen.



STANDARD-LEITER

GESAMT | AMA | SOR | NEC | PAL | BAR

Rang	Name	Klasse	Level	Erf
1	Baron GERBarb	bar	99	3,520M
2	Baroness BobaZone	ama	96	2,760M
3	Baroness Amaquest-II	ama	92	1,987M
4	Baroness Elf-ofMirkwo	ama	92	1,931M
5	Baron NetterHaufen	bar	92	1,925M
6	Baron AK-DeStRoYeR	bar	91	1,783M
7	Baron Lancelot-WdD	bar	91	1,770M
8	Baron LoD_SUXX	bar	91	1,765M
9	Baroness MartinLongb	ama	90	1,730M
10	Baroness kleineEisbae	sor	90	1,700M
11	Baron MasterNecroM	nec	90	1,678M
12	Baron mozo-maria	bar	90	1,653M
13	Baroness Xymox_MKV	ama	90	1,627M
14	Baron Fredfox	nec	90	1,627M
15	Baron Shoto-Kan	bar	90	1,620M
16	Baroness ShadowGirl_	sor	90	1,620M

Aufgrund eines kleinen Fehlers wurde die Ladder kurzzeitig von Charakteren angeführt, die eigentlich nach dem Reset nicht mehr auftauchen sollten. Insbesondere der sehr erfolgreiche Charakter GERBarb ist vielen Spielern sicher noch gut bekannt.

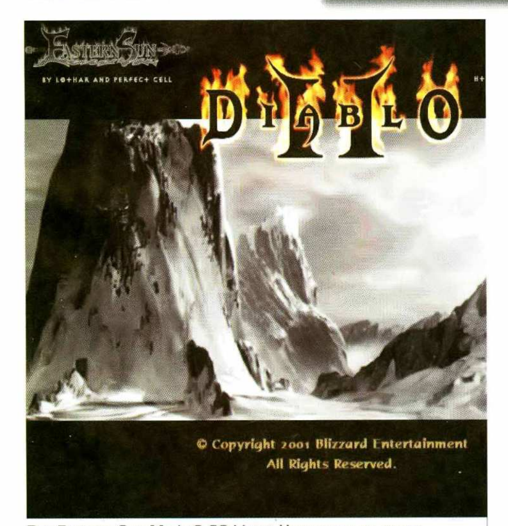
Gegenstände in das Handelsfenster. Was das Opfer jedoch nicht weiß, ist, dass der Gegenstand des Cheaters in Wirklichkeit gar nicht existiert, sondern nur ein absichtlich hervorgerufener Anzeigefehler ist. Beide bestätigen nun den Handel, der Cheater erhält den Gegenstand des Opfers und das Opfer einen Herzinfarkt. Fakt ist, dass man zurzeit im Battle.net nur mit sehr guten Freunden tauschen sollte. Blizzard weiß von diesem Cheat und arbeitet fieberhaft an einer Lösung.

Auf CD-ROM

Nahkampf-Assassinen-Guide

Ein Assassinen-Guide von Kambros, der beim Diablo2.de Guide Contest den dritten Platz erreicht hat

nahkampfassa.zip



Der Eastern Sun Mod v2.00 bietet Unmengen an neuen Uniques und Set Items sowie neue Monster. Weitere Informationen zu dem Mod gibt es unter www.planetdiablo.com/es.

„Wenn Cheats die Community zerfasern"

Kolumne von GreyDeath[YF]:

Das Thema Maphack ist mal wieder in aller Munde. Die einen regen sich darüber auf, dass Mitspieler sich dieser Variante der Karte bedienen. Die anderen finden es nur legitim, sich mit dieser Funktion eine Spielerleichterung zu verschaffen. Selbst www.diablo2.de hat sich zwangsläufig mit diesem Thema auseinander setzen müssen. Warum? Grundsätzlich werden Cheats und Cracks jeder Art verdammt und auch bei uns nicht zugelassen. Was passiert aber, wenn dann auf einmal in einem Forum die User zugeben, dass sie sich dieses Hacks bedienen? Direkt entfernen, verwarnen, an den Pranger stellen?

Das offizielle Statement von www.diablo2.de wurde auf der Seite veröffentlicht und lautete:

Der Maphack ist ein Zusatzprogramm, das dem Spieler einen nicht von Blizzard gewollten Vorteil verschafft, was daran erkennbar ist, dass der Maphack weder auf der Page von Blizzard anerkannt ist noch von Blizzard durch einen Patch direkt ins Spiel integriert wurde. Uns ist durchaus bewusst, dass einige in der Community den Maphack benutzen und ihn als völlig legitim ansehen. Wir bitten dennoch um euer Verständnis, dass wir sämtliche Links zu Maphacks zensieren, Threads, in denen nach Maphack gefragt wird, löschen und User, die meinen, sie müssten öffentlich damit prahlen, dass sie den Maphack benutzen, nach einer Verwarnung löschen müssen, da wir die Benutzung des Maphacks weder unterstützen können noch wollen, sondern uns im Gegenteil gegen jede Benutzung von Cheats im Battle.net aussprechen und uns für ein cheatfreies Battle.net einsetzen.

Da finden wir also bereits prognostizierte Verhaltensweisen. Interessant ist besonders, dass in der Kommentaroption eine Vielzahl an Nutzern ihre Meinungen kundtun. Die Argumente unserer User gehen von „richtige Entscheidung" bis „Na und? Ich benutze ihn weiter!" Für die Befürworter des Maphacks handelt es sich nicht um einen Hack, sondern um ein Feature. Sie argumentieren, dass sie sich keinen wirklichen Vorteil verschaffen und dass die meisten User *Diablo 2* schon so oft durchgespielt haben, dass er ein legitimes Mittel darstellt. Die Gegner verweisen dagegen auf die Möglichkeiten des Maphacks, der dem Benutzer ihrer Meinung nach entscheidende Vorteile bietet. So sieht der Benutzer des Maphacks Schreine schneller, hat einen Lichtradius von 100 %, erreicht die Endgegner schneller, da man sich den Weg nicht suchen muss, man kann als Player-Killer die Gegner eher sehen und hat als Hardcore-Spieler im Profi-Modus größere Überlebenschancen, da man Monstermassen gezielt ausweichen kann. Auch wenn die Argumente, die gegen das Benutzen des Maphacks sprechen, zahlreicher sind als die Argumente dafür (zumindest aus der Sicht der meisten User), sollte man das wichtigste Argument nie vergessen: *Diablo 2* ist ein Spiel, das die meisten spielen, um Spaß zu haben. Sicher werden jetzt die Befürworter des Maphacks argumentieren, dass das Spiel ihnen mit dem Maphack mehr Spaß macht. Leider scheinen sie dabei zu vergessen, dass sie durch ihren Spaß den Spielspaß der anderen Mitspieler einschränken oder sogar vernichten. Wieso? Wenn ich meinen mühsam gezüchteten Charakter durch die Tiefen des Schinder-Dschungels führe und plötzlich eines meiner Partymitglieder vorprescht, da es den Weg kennt, ist das einfach unfair. Es ist eine Sache für sich, sich etwa die Wegpunkte eines Aktes von einem anderen Spieler geben zu lassen oder sich bis Hell durchschleppen zu lassen. Diese Entscheidung muss jeder Spieler für sich treffen.

Spielerforum

Black & White

Günter Fuchs, Mitarbeiter bei Lionsource.com, versorgt Sie mit Informationen rund um Lionheads Götterspiel *Black & White*.

Günter „Krueger“ Fuchs
27 Jahre, Student aus München
http://lionsource.com
krueger@lionsource.com

„Die Maps und Skins der B&W-Fans werden immer besser. Besonders die erstklassige Chaos Island Map hat es mir angetan.“

Fotoqualität: Die Gesichtstexturen des Waschbär-Skins auf der Cover-CD wirken sehr lebendig.



Guckt blöd, ist zum Knuddeln und bekommt manchmal auch Hunger: unser Waschbär von der Cover-CD.



Eiskalt erwischt im Mod Icy Interface: Mit unseren polarblauen Feuerbällen heizen wir dem Gegner besonders effektvoll ein.



Auf CD-ROM

Map: Chaos Island
Eine sehr schön ausgearbeitete Karte von Alchemist 32-1 für den Gefechtsmodus in Black & White
Chaos-Island.exe

Skin: Waschbär
Skin von Rolemaster, der den neutralen Bären durch einen Waschbären ersetzt
waschbaer.exe

Mod: Icy Interface
Ein Mod von scorp, der Ihrem B&W ein cooles Aussehen verleiht
Icy-Interface.exe

Creature Isle Wallpaper 4
Ein Wallpaper für alle gängigen Auflösungen, das eine Zeichnung der bösen Nashorn-Kreatur zeigt
CI_wall1paper4.exe

Creature Isle Wallpaper 5
Das Krokodil aus Creature Isle in seiner bösen Form als Wallpaper
CI_wallpaper5.exe

Creature Isle Wallpaper 6
Noch ein Wallpaper zu Creature Isle, diesmal mit dem bösen Huhn
CI_wallpaper6.exe

Waschbär-Skin

Aus der Abteilung „Skins für Ihre Kreatur" gibt es diesmal ein besonders detailgetreues Waschbären-Modell von Rolemaster (www.skingraft.de.vu). Der Waschbär ersetzt den neutralen Braunbären im Spiel. Der Skin wurde mit sehr viel Liebe zum Detail gemacht, besonders die Gesichtstexturen des Waschbären sind sehr wirklichkeitsnah. Um den Skin zu installieren, ersetzen Sie die originale Datei im Ordner „Black and White\data\craeturemesh" durch die entpackte Datei von unserer Cover-CD.

Eisiges Interface

Passend zur kalten Jahreszeit hat scorp einen Mod entworfen, der zahlreiche Grafiken im Spiel verändert. So erhalten die Menüs, die Mauszeiger, Sterne, Mond, Flammen und einige Zaubersprüche wie Donnerkeil und Feuerball eisblaue Farbschattierungen und sehen damit in wahrsten Sinne des Wortes cool aus. Besonders bei Schneelandschaften wirken die Effekte noch schöner. Zur Installation kopieren Sie die entpackten Dateien von der Cover-CD in das Verzeichnis „Black and White\Data\Textures". Vorher sollten Sie die Original-Dateien sichern, damit Sie diese bei Bedarf wiederherstellen können.

Neue Mod-Seite

Mit BWediting (www.bwediting.de) hat eine neue Seite ihre Pforten geöffnet, die sich auf Skins, Maps und Mods für *Black & White* spezialisiert hat. Neben einem sehr übersichtlichen Design springt vor allem das aufschlussreiche Bewertungssystem der Files ins Auge: In jeweils drei Kategorien wie Verarbeitung, Details oder Texturen werden dort alle Dateien beurteilt. Ein Meinungskommentar und ein Bildschirmfoto zu jedem File erleichtern zusätzlich die Orientierung. Ein Besuch lohnt sich also wirklich, besonders die Map-Sektion ist einen Blick wert, denn dort liegen einige der besten Karten für den Gefechtsmodus von *B&W* zum Download bereit.

Chaos Island

Mit der Karte Chaos Island präsentieren wir Ihnen diesen Monat eine der bisher schönsten und aufwendigsten Karten für *B&W* auf der Cover-CD. Die Map wurde von Alchemist 32-1 in zweimonatiger Arbeit erstellt und kann es ohne weiteres mit den Originalen von Lionhead aufnehmen. Die Landschaft ist neu gestaltet, die Texturen sind perfekt angepasst, die Optik ist durchweg makellos. Sie treten auf der Karte gegen einen gegnerischen Gott und seine Schildkröte an. Insgesamt warten sieben Dörfer darauf, von Ihnen oder Ihrem Gegner konvertiert zu werden. Es sind fast alle Völker vertreten, was für abwechslungsreiche Zauber sorgt. Nahrung und Holz gibt es ebenfalls genug, durch die verzweigte Landschaft ergeben sich viele taktische Möglichkeiten.

Prüfungen bei Creature Isle

Neues vom offiziellen Add-on: Das Herzstück von *Creature Isle* sind 24 Prüfungen, die Sie bestehen müssen, um in die Bruderschaft der Kreaturen aufgenommen zu werden. Einer dieser Tests wird Ihnen von Kula, dem Eisbären, gestellt. Er möchte nach Hause zurück und braucht dazu eine Besatzung für sein Schiff. Ihre Aufgabe wird es sein, das Schiff zu steuern, während Kula die Besatzung einsammelt. Damit das nicht zu einfach wird, haben Sie keine direkte Kontrolle über das Schiff. Sie steuern lediglich den Berater (das gute Gewissen), der das Schiff durch Pusten vorantreibt und das Schiff so durch die Hindernisse manövriert. Auf der Cover-CD finden Sie übrigens weitere Wallpaper zu dem demnächst erscheinenden Titel.

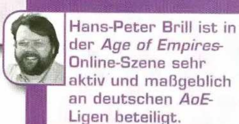


In der Ruhe liegt die Kraft: Die gegnerische Schildkröte macht ein Päuschen auf Chaos Island, unserer neuen Zusatzkarte.



Auf der Cover-CD: Ein Blick von unserem Tempel über Chaos Island zeigt die makellose Gestaltung der Landschaft der Karte.

Age of Empires 2



Hans-Peter Brill ist in der *Age of Empires*-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen *AoE*-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill
41 Jahre, Frankfurt

„Die ungebrochene Beliebtheit dieses Spiels beweist immer wieder die große Anzahl von Turnieren, die gerade zur beginnenden Wintersaison starten."



Zwei große Flotten liefern sich eine erbitterte Schlacht um die Seehoheit.

Kampf der Titanen

Der „Clash of Titans" wurde ausgespielt, um den besten Spieler im deutschsprachigen Raum zu ermitteln. Das Teilnehmerfeld bestand aus 32 Spielern, davon wurden 16 Spieler vom Veranstalter des CoT eingeladen. 16 weitere Spieler wurden von der deutschen Online-Community ausgewählt. Die Spiele einer Runde waren jeweils innerhalb von zehn Tagen zu bestreiten. Der Modus war einfach: In den ersten Runden wurde „Best of Three" gespielt, das heißt, wer als Erster zwei Spiele für sich entscheiden konnte, war eine Runde weiter. Ab dem Halbfinale war es dann „Best of Five". Gespielt wurde mit den folgenden Einstellungen:

- Sehr kleine Karte
- 200 Bevölkerungslimit
- Gefechtsnebel
- Normale Spielgeschwindigkeit
- Zufallskarte
- Siegbedingung Standard

Als weitere Regel kam hinzu, dass man pro Gegner jedes Volk nur einmal spielen durfte. Schon in der ersten Runde gab es wie bei jedem Turnier Überraschungen. Da schied beispielsweise gleich pG_Paranoia – einer der Top-Favoriten – gegen Danaus aus und auch Storm_Al_Capone (Vierter der diesjährigen WCG-Qualifikation) kam nicht über die zweite Runde hinaus. Im Halbfinale trafen dann pG_Fire und DS_El_Nino sowie DjiNN_Crouvex_ und SRS_Falcon aufeinander. Das Finale bestritten schließlich Crouvex und Fire. In den vier äußerst spannenden Finalspielen konnte sich schließlich pG_Fire mit 3:1 durchsetzen und sicherte sich den Gesamtsieg im „Clash of Titans" und das damit verbundene Preisgeld. Alle vier Spiele sind an Spannung kaum zu übertreffen und zeigen die vielfältigen Leistungen zweier hervorragender Spieler, aus denen man viel lernen kann.

Spiel crouVSfire1: Inseln (Wikinger)

Sehr schön zu beobachten ist der klassische Spielaufbau: Frühzeitig wird Holz beschafft, um rasch eine Flotte errichten zu können. Rings um die eigene Insel werden die Gebäude verteilt, um das Übersetzen des Gegners sofort zu bemerken. Dabei vermeiden beide Spieler Kämpfe in Unterzahl und versuchen, kein statisches Ziel abzugeben. Mit fortschreitendem Spielverlauf muss schließlich die Goldknappheit berücksichtigt werden. Neben den Seeschlachten sind vor allem die Szenarien von Interesse, bei denen auf die jeweils gegnerische Insel übergesetzt wird. Zeitpunkt und Art der Ausführung sind von Bedeutung.

Spiel crouVSfire2: Arabien (Hunnen)

Ein sehr schnelles Spiel mit einer ausgiebigen Schlacht mit vielen Feudalzeiteinheiten, das schließlich gewinnt, wer zuerst in der Ritterzeit ist.

Spiel crouVSfire3: Flüsse (Mongolen)

Die zugrunde liegende Strategie ist einfach: Den Übergang zumauern, dafür um die Seehoheit kämpfen, übersetzen und gewinnen. Wenn der Gegner nur nicht dasselbe vorhätte ... Ein spannender Kampf, der in der Feudalzeit beginnt und in der Imperialzeit entschieden wird.

Spiel crouVSfire4: Kontinent (Japaner)

Ein weiteres Mal haben beide Spieler nahezu denselben Spielaufbau gewählt und beschließen diesmal zu boomen, statt sehr früh zu Lande anzugreifen. Geschützt durch Palisaden, gibt es anfangs nur zu Wasser gelegentlich kleinere Geplänkel. Auf unterschiedliche Weise versuchen beide im gegnerischen Terrain Fuß zu fassen.



Um auf stark befestigten Küsten eine Landung zu wagen, müssen erst Kriegsgaleonen eine Bresche schlagen.

Auf CD-ROM

Clash of Titans Finale

Kopieren Sie die vier Spieldateien einfach in den AoE-2-Unterordner „SaveGame" und laden Sie dann den jeweiligen Spielstand ein. Dazu ist die aktuelle AoE-2-Version 2.0a zwingend erforderlich.

crouVSfire1.exe
crouVSfire2.exe
crouVSfire3.exe
crouVSfire4.exe

Die Siedler 4

Tobias Patella betreut den Siedler-Online-Club auf der größten europäischen *Siedler 4*-Seite.

Tobias Patella
17 Jahre, Schüler aus Darmstadt
tobias@siedleriv.de
http://www.siedleriv.de

„Diesen Monat dreht sich alles um die Trojaner-Erweiterung. Passend dazu habe ich neue Animationen, Musik, Screenshots und noch mehr Infos für Sie!"

Spion im Land: Der Manakopter überfliegt unsere Siedlung.

Vorsicht, fliegende Siedler

Mit großen Schritten nähert sich die Entwicklung der *Siedler 4*-Erweiterung *Die Trojaner und das Elixier der Macht* der Fertigstellung.



Auf CD-ROM

4 Trojaner-Animationen
t_anim.exe
Musik der Trojaner
t_musik.exe
6 Wallpaper
800x600.zip
1024x768.zip
1152x864.zip

Außerdem

/// Nach den **massiven Startproblemen** ist die **Rangliste** nun voll lauffähig. /// Die **Siedler-4-Station** (www.siedler4station.de) ist offizielle **Fanseite des Monats** November. /// Einen akustischen Ersteindruck von den **Trojanern** bekommt man mit der kürzlich veröffentlichten **Kampfmusik**. /// Mit der Veröffentlichung des neuen **Add-ons** wird es definitiv nichts mehr in diesem Jahr – **Januar 2002** ist neuer Termin. ///

Eindeutiger Höhepunkt des knapp 35,- € teuren Add-ons ist der Manakopter, die neue Spezialeinheit des Dunklen Volkes. Damit werden Morbus' Schamanen und Krieger in unser eigenes Reich eingeschleust, in dem sie dann sogar Siedler entführen und versklaven. Die normalen Landeinheiten sind gegen den Manakopter machtlos, lediglich Bogenschützen können dem fliegenden Transporter Schaden zufügen.

In den zwölf Missionen der Trojaner-Kampagne dürfen Sie dem Treiben des Dunklen Volkes endgültig ein Ende setzen; dabei hilft Ihnen jetzt der Katapultträger. Diese Spezialeinheit der Trojaner hat eine kleine Steinschleuder auf dem Rücken und kann mehrere Steine gleichzeitig verschießen. Auf die Cover-CD haben wir für Sie einige Animationen der Trojaner gepackt, damit Sie sich neben den neuen Screenshots ein genaues Bild des kommenden *Siedler*-Volkes machen können.

Auf den Feinschliff kommt es an

Siedler 4 offenbarte einige spielerische Macken im Detail, was besonders den „wahren" *Siedler*-Fans übel aufgestoßen ist. Genau hier setzt Blue Byte nun bei der Trojaner-Erweiterung an. So gibt es das bereits aus *Siedler 2* bekannte Beobachtungsfenster wieder, mit dem sich einzelne Siedler durchgehend bei Ihren Aktionen bequem überwachen lassen. Insbesondere bei Spionageaktionen ein nicht zu unterschätzender Vorteil. Dazu findet man nun einige Menüs deutlich überarbeitet und wesentlich aufgeräumter vor, außerdem klappen Untermenüs von Gebäuden jetzt automatisch auf, wenn man die STRG-Taste beim Anwählen des Gebäudes gedrückt hält.



Ein Blick in die Trojaner-Siedlung: Selten ging es so lebhaft zu in der Siedler-Welt – das macht reichlich Lust auf mehr!

Need for Speed



Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-ons rund um *Need for Speed* auf dem Laufenden.

Patrick „Kivlov" Richters
17 Jahre, Schüler aus Gütersloh
www.nd4spd.de
prichters@hotmail.com

„Ich frage mich, ob sich bei Motor City Online die Fans von Arcade-Rennspielen ähnlich für die Teilnahme am gebührenpflichtigen Onlinespaß begeistern lassen, wie dies bei Rollenspielern der Fall ist."

Ein neuer Mod

Wir haben schon so oft über ihn berichtet, langsam sollte jeder *Need for Speed*-Begeisterte den Wagendesigner Zorro kennen. Zurzeit bastelt der Schweizer an einem kompletten Mod rund um seine Lieblingskarossen: die Lowrider. In dieser Ausgabe können wir Ihnen schon mal einen guten Vorgeschmack darauf liefern, denn Zorro hat uns den ersten Teil seines Mods *NfS: Lowrider* für die Cover-CD zur Verfügung gestellt. Der enthält drei neue Wagen sowie die Beta-Version einer neuen Strecke von JP Racing. Und die Qualität des Gezeigten hat es in sich! Besonders hervorstechend ist Zorros 66er Buick Electra 225. Ein pompöses Cabrio, ganz auf den Spuren eines Cadillac Eldorado. Die lange Motorhaube fließt wunderschön bis zur A-Säule, am Fahrzeugende protzt ein ebenso langer Kofferraum.



Durham City, England: Die neue Karte gehört zum Lowrider-Mod der Cover-CD.

Auch die Fahrleistungen des Buick erreichen Spitzenwerte. Etwas behäbiger als ein Sportwagen verhält sich ein derart großes Fahrzeug aber natürlich auch in der *NfS*-Welt. Weniger klassisch daher kommt der 88er Chevrolet Monte Carlo SS. Eine kunstvolle Lackierung hebt den Chevy vom gewohnten Einheitsbrei ab. Natürlich wäre der Mod nicht perfekt, würde ein Add-on für den Verfolgungsmodus fehlen: Mit dem Swat-Van schließt Zorro diese Lücke. Der Einsatzwagen ist überraschend schnell, agil im Handling und einfach ideal, um Rasern den Weg abzuschneiden. Das i-Tüpfelchen kommt schließlich von Designer „JP Racing": Aus der Strecke Durham Road machte JP kurzerhand Durham City. Das beschauliche britische Städtchen lädt nun zu Straßenrennen quer über gebührenpflichtige Autobahnen ein.



Auf der Cover-CD: Neben dem Buick Electra wirkt der rote Ferrari BBi schon fast wie ein Kleinwagen.

Auf CD-ROM

Lowrider Teil 1 (NfS 4)
Der erste Teil von Zorros Mod enthält drei sehr gelungene Add-on-Autos: einen Buick Electra 225, den Chevrolet Monte Carlo SS sowie einen Swat-Van für den Verfolgungsmodus. Zusätzlich finden Sie die Beta-Version der Strecke „Durham City" von JP Racing.
Pack1.exe

Ferrari BBi (NfS 4)
Auch SnakeCobra beehrt Sie in dieser Ausgabe wieder mit einem Auto, dem Ferrari BBi für die AA-Klasse.
Fbbi.exe



Sprechstunde

Mein Musiktipp

Bro'Sis. Klingt wie eine Tropenkrankheit, die eitrige Pusteln verursacht. Zum Glück handelt es sich nur um die neue RTL-II-Popstar-Band, deren Name aus den Teilen Brothers (Brüder) und Schwestern (Sisters) zusammengesetzt ist. Okay, gegen Brü'Schwes kann man sich nicht impfen lassen. Dafür ist ein Kontakt nicht tödlich, nur schmerzhaft. Das nehme ich wegen des Unterhaltungswertes gern in Kauf. Wollen Sie wissen, wer meine Lieblinge des Mutanten-Sextetts sind? Nummer 1 ist Ross, weil er mich mit seinem dauernden Geflenne endlich überzeugt hat, dass der menschliche Körper tatsächlich zu rund 65 Prozent aus Wasser besteht. Dass er aussieht wie Ronan Keating nach einer missglückten Geschlechtsoperation, macht nix. Indira ist auch nicht schlecht. Böse Zungen behaupten, die Trine sei zwangsblondiert worden, weil Tanztrainer, Jurymitglied und Schwabbelbacke Dee unbedingt 'ne Barbie in der Hüpftruppe wollte und Britney Spears bei den Ausscheidungswettkämpfen nicht mitmachte. Die Wahrheit: Indira hat sich nach der Qualifikationsrunde endlich mal die Haare gewaschen. Sie ist naturblond! Das erklärt, warum sie einem ihrer Marionettenkollegen während des TV-Total-Auftritts im Augsburger-Puppenkiste-Tanzrausch auf den Fuß getreten sein soll. Die Tonleiter trifft sie – nebenbei erwähnt – dafür nicht so zielsicher, insofern trauert jetzt keiner mehr der ollen Spears nach. Dass Italo-Giovanni mitzappeln darf, finde ich aus Gründen des Arbeitslosenabbaus gut. Als Pizzalieferant würde ihm ja wegen der mit Erdal-Schuhcreme gegelten Haare keine Sau die Tür aufmachen. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben,

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe



Erregte die Gemüter mannigfach: Zu unserem Report über das Thema Raubkopien kamen eine Menge Lesermeinungen.

Räubergeschichten

Als ich den Artikel über die finanziellen Verluste der Spiele-Firmen las, dachte ich mir nur: „Selbst schuld!" Wenn diese ihre Produkte mit einem Durchschnittspreis von 90 Mark auf den Markt bringen, brauchen sie sich nicht zu wundern, dass die Zielgruppe (14 bis 18 Jahre) nicht solche Summen aufbringen kann für etwas, das ca. zwei Wochen Spielspaß und Abwechslung bringt. Dies steht in keinem Preis-Leistungs-Verhältnis. Der Kauf eines Computers ist bereits eine solch massive finanzielle Belastung für den Käufer, dass dieser sich nicht jeden Monat ein Spiel für rund 100 Mark kaufen kann. […]

Willi Wellnitz, Lietzen

Klar! Einen 2-GHz-Rechner zu Hause haben und für die Spiele reicht's dann nicht mehr. Versteh ich natürlich, ich hab mir gestern einen Ferrari vom Mund abgespart und muss jetzt an der Tankstelle den Sprit dafür klauen. Abgesehen davon: Was fällt den Autoherstellern eigentlich ein, so viel Asche für einen popeligen Sportwagen zu verlangen? Das ist doch Abzocke! Okay, ich muss ihn nicht kaufen. Aber ich will ihn haben, basta. Und weil das Preis-Leistungs-Verhältnis im Kino ähnlich schlecht ist wie bei Spielen (für 100 Mark krieg ich etwa 6,5 Vorstellungen, also rund 13 Stunden Unterhaltung), schleiche ich mich grundsätzlich wie bei *Dark Project* an der Kassiererin vorbei. Merkst du was, Willi?

Ich war fürbass erstaunt, wie einleuchtend die Argumente der Spiele-Industrie sind, zumal ich meine liebste Realitätsflucht bislang nur von Originalsilberlingen auf die Festplatte zu transferieren pflegte. Es dünkt mir doch angemessen, erstaunliche Leistungen und verblüffende Kurzweiligkeiten entsprechend zu entlohnen. […] Ohne den Spiele-Entwicklern ehrabschneidenderweise das Mittelbeingelenk penetrieren zu wollen, ist jedoch der Vergleich mit der Dressur von Hunden angemessen. Sowohl diese wie jene neigen dazu, eine Wiederholung der Taten in Erwägung zu ziehen, sobald sie Streicheleinheiten ernten. Wenn allerdings die Hunde (pardon: die Spiele-Entwickler) die sie fütternde Hand beißen, ist ein Einschläfern (bzw. Insolvenzverfahren) mitunter angemessen. Um dies zu verdeutlichen, […] möchte ich auf das Spiel JA 2: Unfinished Business zu sprechen kommen. Über die fehlende Fehlerfreiheit generös hinwegsehend (ich wurde lange genug mit der Ausrede von der Unmöglichkeit fehlerfreier Programme gefüttert, um diesen Satz vermutlich blind in den Schnee pinkeln zu können), von mir im Originalzustand erworben, wollte ich es aufgrund der selbst mit lausig noch schmeichelhaft umschriebenen Lokalisierung nicht in Betracht ziehen, mich länger als eine halbe Stunde mit meinem Neuerwerb auseinander zu setzen. Bekomme ich den Kaufpreis zurück? Nein. Bekomme ich eine englische Version im Tausch? Nein. […] Wer sich dermaßen arrogant präsentiert, sich dabei aber trotzdem aus dem Fenster lehnt, wenn es gilt, die roten Zahlen auf (unter anderen) meine Stirn zu tätowieren, hat die längste Zeit Anspruch auf einen Platz in meinem Regal gehabt. […] Das musste, bei aller berechtigten Kritik gegenüber Raubkopierern, einfach auch mal gesagt werden. […]

Axel Ellinger, Bad Vilbel

Ich war fürbass erstaunt, dass sich unter unseren Text-Bedarfsträgern offensichtlich Nachkommen Goethes tummeln. Ferner dünkt mir, die Gedanken des vorliegenden Elaborats hätten auch in wenigen Zeilen verfertigt werden können. Doch ach, erfreut es doch die Sinne eines Aushilfsdichters, wie es meinereiner ist! In Volkes Wort: Scheißegal, der Brief war zu bescheuert, als ihn in die Tonne zu kloppen.

[…] Ich kaufe gern Originale, das muss ich festhalten.

[…] Doch wenn der Oberguru einer Spiele-Schmiede zum Autohändler geht, Mordskohle für 'ne Hammergurke aus deutschen Landen abdrücken muss, gibt er sich auch nicht damit zufrieden, dass das Radio nicht geht, der Scheibenwischer nachgereicht wird und die Sitzheizung immer voll läuft. […] Warum müssen wir uns mit überteuerter, fehlerhafter Ware zufrieden geben? […]

Marco Wolf, Chemnitz

Muss man doch nicht! Wenn ein Spiel fehlerhaft ist, kann es zum Händler zurückgebracht werden. Dieser muss das Geld wieder rausrücken. Nicht mal irgendwelche „Wir geben Ihnen einen Gutschein"-Ausweichmanöver sind statthaft (vgl. PC Action 2/2001, S. 52, Ratgeber Spielekauf: „Sie wollen Gerechtigkeit?"). Zugegeben, ärgerlich ist es trotzdem.

[…] Es gibt eine legale Lösung, von der ich Gebrauch mache. Damit meine ich, dass man zum Verleih seines Vertrauens geht, im Anschluss testet, entscheidet, ob das Produkt einem gefällt, und das Produkt letztendlich erwirbt […] oder die Finger davon lässt […]. Jedes Spiel, das gut genug zum Spielen ist, sollte es verdienen, gekauft zu werden! […] Manchmal fällt der Preis für ein Spiel oft sehr hoch aus, dann kann man es aber zumindest von jemandem leihen (unentgeltlich) oder untereinander tauschen (beides von Softwareschmieden sicher weniger gern gesehen, aber legal).

Gregor Seeger, Potsdam

Exakt, Gregor. Und für unsere possierlichen Gesellen von der Volksfront für Raubkopierer noch ein paar zusätzliche Anmerkungen, warum all ihre Argumente für den Nahrungsmittelendausgang sind. Ich schreibe auch ganz langsam, zum besseren Mitlesen: 1. Wer nicht anhand von Tests UND kostenlosen, spielbaren Demos der Hersteller in der Lage ist, einschätzen zu können, ob ein Titel sein Geld wert ist, sollte sich ein anderes Hobby suchen. Stricken ist auch schön. 2. Wer tatsächlich nicht viel Kohle hat, kann auf Budget-Titel zurückgreifen, also verbilligte Versionen, die mittlerweile bereits nach einem halben Jahr erhältlich sind. 3. Wer sagt, er müsse indizierte Spiele brennen, weil er sie nicht mehr herkriegt, sollte den Händler wechseln. Denn Titel ab 18 sind auf Nachfrage und gegen Vorlage des Personalausweises durchaus verfügbar.

Depressiv

Bitte macht euer Deckblatt wieder weiß! […] Jeden Monat habe ich immer vollkommen depressiv in meiner Wohnung gehockt, bis ich endlich die strahlende Zeitung in der Hand hielt! Und nun hören meine Depressionen gar nicht mehr auf. […]

Andreas Dohm per E-Mail

Dummerweise bist du der Einzige, der sich beklagt hat. Aber ich will mal nicht so sein: Für dich ändern wir das natürlich gern wieder. Nein, war nur ein kleiner Scherz, um dich aus der Depression zu holen. Lach jetzt gefälligst.

Virenalarm

Heute kam wieder die neueste PC Action ins Haus geflattert, super! Aber hallo? Nachdem ich mehrere Demos installiert hatte, kam Ghost Recon dran … und da meldet sich Norton Antivirus: „Nimda W32"! […]

Bernd Oberbeck per E-Mail

Die lügt, die Sau! Wir 'aben gar kein Virus! Sag deinem Norton, er soll sich zum Beispiel auf www.symantec.de ein Update besorgen.

Oh Anna!

Ich wollte euch sagen, ich finde es super, dass ihr so ein wunderbares Foto von einer so wunderschönen Frau veröffentlicht habt! Deswegen hatte ich nichts anderes in meinem langweiligen Mathe-LK zu tun, als ANNA ein Gedicht zu schreiben!

Ich sitze hier im Unterricht
und denke nur an dich!
Wie gerne wäre ich jetzt bei dir!
Meinen Kopf auf deinem Schoß,
bitte, bitte lass mich nie wieder los!
Wie gerne wäre ich jetzt bei dir!
Ich will für immer bei dir sein,
oh lass mich bitte nie allein!
Wie gerne wäre ich jetzt bei dir!
Ich liebe dich so sehr,
ohne dich werd ich verrückt,
ich kann nicht mehr!
Wie gerne wäre ich jetzt bei dir!

Also, ich hoffe, das Gedicht wird euch dazu bewegen, mir ihre Adresse oder Telefonnummer zu geben!

Matthias Wojcik per E-Mail

Ich fürchte eher, das Gedicht wird einige unserer Leser dazu bewegen, an einer Zwerchfelllähmung zugrunde zu gehen. Das jedoch nur am Rande. Ich rücke jedenfalls weder Adresse noch Telefonnummer raus, Matthias. Weil das neckische Bild unserer Stammleserin Anna in der vergangenen Ausgabe aber bei mehreren männlichen Zeitgenossen ähnliche Hormonschübe verursachte, leite ich alle Liebesbriefe weiter. Versprochen! Dann kann sie

Redakteure an den Pranger

Bis jetzt gab's ja an eurem Blättchen nix zu beanstanden, aber zu Frau Bunkes Kommentar bezüglich des Star-Wars-Trailers gibt's dann doch was zu sagen. Gute Frau, der Trailer funktioniert auch OHNE Quick Time Pro für 29 Dollar, man benötigt diese Version nur, wenn man ihn in voller Größe und Auflösung sehen möchte. Aber machen Sie sich nix draus … ich bin auch blond :-)

Dominik Münch per E-Mail

Komisch, und ich dachte immer, **Tanja Bunke** sei nur blond gefärbt? Obwohl sie nach wie vor steif und fest behauptet, im Recht zu sein, musste sie sich zur Strafe als momentan überall herumgeisternde, frühpubertäre Potter-Rotznase verkleiden und mit einem Kassenbrillengestell durch die Nürnberger Innenstadt rennen. Als Beweis gibt's ein Video auf CD (PC Action in Gefahr).

Ich bin Harry-Potter-Fan und habe alle Bücher mehr als einmal gelesen, kenne also alle Charaktere genau. Ich habe mal ne Frage: Wer ist FINCH im Artikel zu Harry Potter auf Seite 56 in Ausgabe 12/01? Meiner Meinung nach ist das FILCH und das ist der Hausmeister. Da er von den Schülern gehasst wird (was auf Gegenseitigkeit beruht, da Filch ein Squib ist, also jemand, der Zauberereltern hat, aber selber nur wenig oder überhaupt nicht zaubern kann), sollte man ihm aus dem Weg gehen. […]

Thomas Müller-Danert per E-Mail

Angeber! Besserwisser! Ach, was sag ich: du Harry-Potter-Fan! Hm … blöd ist nur, dass du Recht hast. **Christian Bigge**, selbst ein fanatischer Anhänger des Hosenscheißer-Magiers, hat gestanden. Seine Strafe: Er durfte NICHT als zwergwüchsiger David Copperfield für Sozialhilfeempfänger durch die Nürnberger Innenstadt rennen.

selbst entscheiden, ob sie Kontakt aufnehmen möchte. Ich hoffe nur, Anna ist nach dem Rezipieren der obigen Zeilen nicht auch schon vor Lachen gestorben.

Gleitmittel

Ich habe diesen Tipp vor langer Zeit von 'nem „Quarker" gekriegt und denke, dass er für alle gut ist, die Ego-Shooter und dergleichen spielen, aber auch für die, die's präziser mögen:

Edelbrett (für 1 Person)

- *1 x Hartplastik Mousepad (in Online-Shops zu bekommen)*
- *1 x Silikonspray (beim Autobedarf in Baumärkten)*
- *1 x Taschentuch oder Ähnliches zum Polieren*

Das Mousepad legt man an einen luftigen Ort (z. B. offenes Fenster), nimmt die Silikonspraydose, schüttelt sie und trägt je nach Bedarf das Gleitmittel auf. Nun nimmt man das Taschentuch und reibt es ordentlich ein und lässt es gut 20 Minuten einziehen.

Das Pad sollte vorher gewaschen werden, da die Schmutzpartikel es sonst verschmieren.

Hajo Stoned, Astheim

Ich habe lange überlegt, ob ich einen derart schlüpfrigen Tipp veröffentlichen soll. Schließlich sind wir kein Fachmagazin für Gleitmittel. Na gut, habe ich mir dann gedacht, lassen wir den Jugendschutz ausnahmsweise mal außen vor, warnen aber ganz deutlich: Das mit dem Silikonspray ist nur bei Mousepads empfehlenswert! Kapiert? Noch was, Hajo: Falls dein Nachname wirklich Stoned lautet, wünsche ich auch weiterhin viel Spaß im Leben.

Schlitzträger

Wir sind wirklich sehr enttäuscht. Wir sind zwei sehr PC-engagierte Frauen, die die PC Action prinzipiell mit äußerster Freude lesen. Jetzt, was uns echt ankotzt: Dass immer putzignuttige olle Trutschen mit [...] Waffen [...] auf dem Titelblatt sind. [...] Ansonsten finden wir, dass ihr auch stattdessen hübsche nackte Männer mit Blümchen oder einen nackten Mann auf einer geilen Kawasaki Z1000 abbilden könntet. [...] Zum Bedauern unserer Ehemänner werden wir (auch zu unserem Bedauern) unter den gegebenen Voraussetzungen diese Zeitschrift nicht mehr kaufen. [...] Es tut uns Leid, da das wohl ein leidiges Thema bei euch ist. Wenn ihr schon öfters „Frauen meldet euch"-Aktionen" gestartet habt und sich keine gemeldet hat, liegt das nur daran, dass das Schlitzträgervolk sich gerne 'ne PC Action kauft und Ruhe in Bezug auf den Inhalt (Tests und Co.) haben will. In der Wanne oder so. Und sich nicht noch großartig melden will. Frauen sind einfach viel zu beschäftigt. [...] PS: Wir hatten 'ne Flasche Korn intus und mussten uns über uns selbst wundern, dass wir überhaupt noch schreiben konnten. Aber wir glauben, wir würden's wieder tun.

Kristina Thiede/Katrin Wenzel, Bremerhaven

Wenn ihr das Heft nicht mehr kauft, tun's eure Ehemänner (heimlich). Das ist okay. Denn wo die Kohle letztendlich herkommt, juckt uns nicht. Das mit der Kawasaki samt Blümchen könnt ihr euch ohnehin abschminken (bewusst gewähltes Wort zwecks dezentem Hinweis auf die Angewohnheit der weiblichen Gattung des Homo Sapiens, sich Farbe aufs Gesicht zu schmieren ➠ fünf Mark in die Chauvi-Kasse). Kristina und Katrin, lebt eure komischen Motorrad-Fantasien woanders aus. Grüße, ein Mitglied des Hosenschlitzträgervolks.

Euro-Alarm

Im Anhang schicke ich euch ein sehr nützliches, von mir programmiertes Tool. Am 1.1.2002 ist bekanntlich die Umstellung auf den Euro. Und damit ihr nicht von DM zu Euro oder umgekehrt im Kopf umrechnen müsst, ist mein Tool genau das Richtige. [...]

Roman Zimmer per E-Mail

Hm ... 9,99 Mark durch 1,95irgendwas ... boah, ist das knifflig. Gottlob gibt es Roman Zimmer. Dass vorher noch niemand

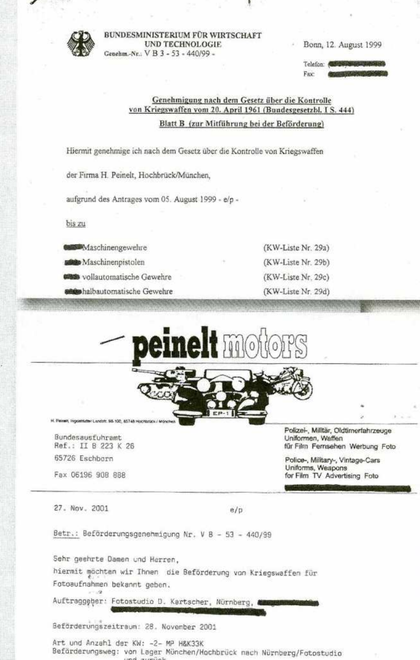
Klugscheißer des Monats

In Ausgabe 12/2001 behauptet Harald Fränkel, dass die auf den Covers abgebildeten Waffen (nicht die Frauen) echt wären (S. 149). Die Fotos werden doch in Deutschland gemacht, oder? Das lässt folgende Schlüsse zu: 1. Ihr verstoßt gegen das Kriegswaffenverbot. 2. Fränkel kann nicht ironisch schreiben, ohne Smilies zu verwenden. 3. Fränkel ist einfach nur doof, bezeichnet andere Leser jedoch als „Walnuss". [...]

Dirk Reimöller, Herne

Richtig ist vielmehr Punkt 4: Dirk Reimöller aus 44625 Herne will partout klugscheißen. Er möchte in der Zeitschrift PC Action doof dastehen und sich als Walnuss outen. Kann er haben! Es gibt vom Bundesministerium eine so genannte Sondergenehmigung „nach dem Gesetz über Kontrolle von Kriegswaffen", zum Beispiel für Film, Fernsehen, Werbung usw. Die nutzen wir schamlos aus (vgl. Bild). So wurde die MP H&K33K, die auf dem aktuellen Titel prangt, unter strengsten Sicherheitsvorkehrungen zum Foto-Shooting transportiert. Tröste dich, Dirk: Der Spott und Hohn all derer, die dich jetzt wegen deines peinlichen Auftritts kräftig auslachen, lassen erfahrungsgemäß nach einiger Zeit nach.

Dann kriegt er's eben schriftlich, der Herr Dirk Reimöller aus Herne: PC Action hat die Lizenz für Action.



BUNDESMINISTERIUM FÜR WIRTSCHAFT UND TECHNOLOGIE
Genehm.-Nr.: V B 3 - 53 - 440/99 -

Bonn, 12. August 1999

Telefon:
Fax:

Genehmigung nach dem Gesetz über die Kontrolle von Kriegswaffen vom 20. April 1961 (Bundesgesetzbl. I S. 444)

Blatt B (zur Mitführung bei der Beförderung)

Hiermit genehmige ich nach dem Gesetz über die Kontrolle von Kriegswaffen

der Firma H. Peinelt, Hochbrück/München,

aufgrund des Antrages vom 05. August 1999 - e/p -

bis zu

Maschinengewehre	(KW-Liste Nr. 29a)
Maschinenpistolen	(KW-Liste Nr. 29b)
vollautomatische Gewehre	(KW-Liste Nr. 29c)
halbautomatische Gewehre	(KW-Liste Nr. 29d)

peinelt motors

EP-1

Bundesausfuhramt
Ref.: II B 223 K 26
65726 Eschborn
Fax 06196 908 888

Polizei-, Militär, Oldtimerfahrzeuge
Uniformen, Waffen
für Film Fernsehen Werbung Foto

Police-, Military-, Vintage-Cars
Uniforms, Weapons
for Film TV Advertising Foto

27. Nov. 2001 e/p

Betr.: Beförderungsgenehmigung Nr. V B - 53 - 440/99

Sehr geehrte Damen und Herren,
hiermit möchten wir Ihnen die Beförderung von Kriegswaffen für Fotoaufnahmen bekannt geben.

Auftraggeber: Fotostudio D. Kartscher, Nürnberg,

Beförderungszeitraum: 28. November 2001

Art und Anzahl der KW: -2- MP H&K33K
Beförderungsweg: von Lager München/Hochbrück nach Nürnberg/Fotostudio und zurück

Beförderungsmittel: mit eigenem Kfz.



Auf CD-ROM

Nerv mich!
Christian Sauerteig und Tanja Bunke waren dem Harry-Potter-Wahn auf der Spur.
PC Action in Gefahr.mpg

Spreng mich!
Ein Bomberman-Clon von unserem Leser Andreas Krüger aus Hauskämpen
@-BOMBER.exe

drauf gekommen ist, ein Umrechnungsprogramm zu schreiben? Endlich darf ich meinen PC bei Einkäufen mitnehmen, kann den Taschenrechner zu Hause lassen und muss die Euro-Verkaufspreise nicht mühsam im Kopf profan mit zwei multiplizieren! Danke, Roman! Danke, danke. Leider war auf der CD kein Platz für die 191 KB.

So lange?

Ich habe eine Frage zur Vorschau von Medal of Honor. Genauer gesagt möchte ich etwas über das Model erfahren, das groß auf der ersten Seite der Vorschau abgedruckt ist und auch das Cover zu einem echten Augenschmaus macht. Ihr wollt mir doch nicht sagen, dass sie wirklich Solange Kruse heißt? […]

Christoph Keßler per E-Mail

Beschwer dich bei ihrem Vater. Solange heißt bereits so lange Solange, seit sie auf der Welt ist. Das aktuelle Titel-Mädel aus Tschechien hört übrigens auf den wunderschönen Namen Vladimira H. (Hurztscheslowakaodersoähnlich, ich hab's vergessen). Wenn ich jetzt bedenke, dass Vladimir im Deutschen für Waldemar steht, heißt die heiße Braut folglich Waldemandarine oder so. Süß, gell?

Arme Studenten

Hilf mir, Harald! Ich bin auf Entzug! Und zwar auf PCA-Entzug. Ich konnte mir die PCA jetzt schon zwei Monate nicht mehr kaufen, weil mein Bafög-Antrag noch bearbeitet wird und ich durch Semesterticket und Studiengebühren meinen Geldbeutel so weit habe schrumpfen lassen, dass ich sogar schon Probleme habe, ihn zu finden. Ich war auch seit zwei Monaten nicht mehr im Kino, weil ich mein ganzes Geld für die PCA sparen wollte. […] Aber dann war da meine Freundin und grinste mich lieb an und bei ihr kann ich nicht widerstehen. Da haben wir uns Passwort: Swordfish angeschaut (übrigens ein super Film) und nu bin ich wieder blank. […] Na ja, mein Geheul interessiert dich wohl eh nicht, also mach ich's kurz. Was hab ich verpasst? Irgendein gutes Spiel? Irgendwelche Tipps und Tricks zu Diablo 2 oder CS? Neue Hardware? Bitte erleuchte mich!

Stephan Bellem per E-Mail

Du armer Studentenschlumpf. Okay, ausnahmsweise erleuchte ich dich, Stephan: Schnapp dir deine Freundin, fahr mit ihr ein längeres Stück auf der Autobahn, mach 'ne Pause an einer Raststätte, binde die raffgierige Torte dort an einen Laternenpfahl und mach dich unauffällig aus dem Staub. Und geh endlich arbeiten.

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen.

Ihre PC-Action-Redaktion

Fiep!

[…] Bei den Tastaturen, die ich hab, fängt es ab drei Tasten an zu fiepen. Deswegen kann ich mit denen kaum irgendein Rennspiel […] spielen. Eine Tastatur, eine uralte, die ich als erste zu meinem allerersten PC dazubekommen habe, hält fast bis zu sieben Tasten aus! Warum machen die dieses Gefiepe überhaupt rein? Eins steht fest, ich hol mir niemals wieder eine Tastatur von Fujitsu! […]

Nico Fischer per E-Mail

Blöder Tastaturpuffer? Rennspiel? Äh, wie wär's mal mit einem Lenkrad? Damit machen auch Echtzeitstrategiespiele total viel Spaß, hab ich gehört.

Durchhänger

Ich hab da ein Problem mit dem Mauszeiger, der hängt andauernd, oder das Bild bleibt stehen, na ja, wie auch immer, es stört. Man kann nicht mal in Ruhe einen Ego-Shooter spielen, weil der Mauszeiger einfach nicht reagiert. Und da wollte ich wissen, woran es liegt, vielleicht könnt ihr mir helfen. […]

Marcel Waschkowski per E-Mail

In Ferndiagnosen bin ich schlecht, besonders bei etwas ungenauen Fehlerbeschreibungen. Schon mal versucht, die Maus am PC anzuschließen?

Inserentenverzeichnis PC Action 1/2002



COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Dr.-Mack-Str. 77 ▮ 90 762 Fürth ▮ oder per E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Top 10 Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat	Titel/Entwickler	Anteil
1	▲	4	D2: Lord of Destruction *Blizzard*	14,3%
2	▶	2	Half-Life: Counter-Strike *Gooseman*	12,2%
3	▼	1	Indiziertes Spiel *Remedy Entertainment*	8,2%
4	▲	neu	Unreal Tournament *Epic Games*	8,0%
5	▲	neu	Aliens vs. Predator 2 *Monolith*	6,2%
6	▼	5	Commandos 2 *Pyro*	6,1%
7	▲	neu	Return to Castle Wolfenstein *Gray Matter*	5,9%
8	▲	neu	Black & White *Lionhead*	4,1%
9	▶	9	Wiggles *SEK Ost/Innonics*	3,9%
10	▲	neu	Aquanox *Massive Development*	2,0%

Top 10 Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▲	4	Unreal 2	23,1%
2	▲	8	Soldier of Fortune 2: Double Helix	12,8%
3	▲	7	GTA 3	10,3%
4	▼	1	Anno 1503	10,2%
5	▲	neu	Warcraft 3	7,7%
6	▼	5	Halo	7,5%
7	▲	10	Medal of Honor: Allied Assault	5,1%
8	▲	neu	Starcraft 2	4,9%
9	▲	neu	Hitman 2: Silent Assassin	2,6%
10	▲	neu	Tony Hawk's Pro Skater 3	2,5%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Stronghold	Take 2
2	▲	neu	FIFA 2002	EA Sports
3	▲	neu	Flight Simulator 2002	Microsoft
4	▲	neu	Cossacks: The Art of War	CDV
5	▲	neu	Zoo Tycoon	Microsoft
6	▲	neu	Civilization 3 (us)	Infogrames
7	▲	neu	Wer wird Millionär 2	Eidos
8	▲	neu	Fußball Manager 2002	EA Sports
9	▲	neu	Myst 3	Ubi Soft
10	▲	neu	Aliens vs. Predator 2	Vivendi

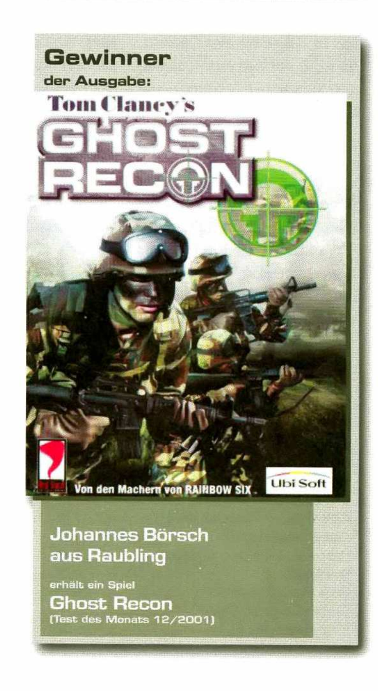
Quelle: MCV

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Harry Potter & The Sorcerer's Stone	EA
2	▲	neu	The Sims: Hot Date	EA
3	▲	neu	Silent Hunter 2	Ubi Soft
4	▲	neu	The Sims: House Party	EA
5	▲	neu	Civilization 3	Infogrames
6	▲	neu	Zoo Tycoon	Microsoft
7	▲	neu	The Sims: Livin' Large	EA
8	▲	neu	Empire Earth	Sierra
9	▲	neu	Myst 3: Exile	Ubi Soft
10	▲	neu	Return to Castle Wolfenstein	Gray Matter

Quelle: Amazon USA

Gewinner der Ausgabe:



Johannes Börsch aus Raubling

erhält ein Spiel

Ghost Recon

(Test des Monats 12/2001)

Hit-Countdown

Titel	Genre	Hersteller	Termin
Action			
Breed	Action-Spiel	Brat Designs	2. Quartal 2002
C&C Renegade	Ego-Shooter	Westwood	Februar 2002
Counter-Strike: Condition Zero	Taktik-Shooter	Gearbox	1. Quartal 2002
Doom 3	Ego-Shooter	id Software	2. Quartal 2002
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D-Realms	4. Quartal 2001
Freelancer	Weltraum-Shooter	Digital Anvil	2. Quartal 2002
GTA 3	Action-Spiel	DMA Design	3. Quartal 2002
Global Operations	Mehrspieler-Shooter	Barking Dog	1. Quartal 2002
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	2. Quartal 2002
Halo	Action-Spiel	Bungie Software	3. Quartal 2002
Hitman 2: Silent Assassin	Action-Spiel	IO Interactive	März 2002
I.G.I. 2: Covert Strike	Taktik-Shooter	Innerloop	3. Quartal 2002
Mafia: The City of Lost Heaven	Action-Spiel	Illusion Softworks	Januar 2002
Max Payne 2	Action-Spiel	Remedy Entertainment	4. Quartal 2002
Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	Dreamworks	Februar 2002
Nomads	Action-Spiel	Radon Labs	3. Quartal 2002
Planet Side	Mehrspieler-Shooter	Sony Online	1. Quartal 2002
Serious Sam: The Second Encounter	Ego-Shooter	Crotpeam	Januar 2002
Soldier of Fortune 2: Double Helix	Ego-Shooter	Raven Software	März 2002
Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight 2	Ego-Shooter	Raven Software	April 2002
Team Factor	Mehrspieler-Shooter	7FX	1. Quartal 2002
Team Fortress 2	Mehrspieler-Shooter	Valve	2. Quartal 2002
Unreal 2	Ego-Shooter	Legend Entertainment	2. Quartal 2002
Unreal Tournament 2	Mehrspieler-Shooter	Digital Extreme	3. Quartal 2002
Adventure			
Call of Cthulhu	Action-Adventure	Headfirst	2. Quartal 2002
Dark Project 3	Action-Adventure	Ion Storm	1. Quartal 2003
Galleon	Action-Adventure	Interplay	1. Quartal 2002
Prisoner of War	Action-Adventure	Wide Games	3. Quartal 2002
Rayman M	Action-Adventure	Ubi Soft	Dezember 2001
Star Wars Knights of the old Republic	Action Adventure	Bioware	3. Quartal 2002
Rennspiel			
Colin McRae Rally 3	Rennspiel	Codemasters	3. Quartal 2002
DTM Race Driver	Story-Rennspiel	Codemasters	3. Quartal 2002
F1 Racing Championship 2	Rennsimulation	Video System	2. Quartal 2002
Gorkamorka	Rennspiel	Ripcord Games	1. Quartal 2002
Grand Prix 4	Rennsimulation	Microprose	2. Quartal 2002
StuntGP	Rennspiel	Team 17	1. Quartal 2002
World Sports Car	Rennspiel	Empire	2. Quartal 2002
Rollenspiel			
Arx Fatalis	Rollenspiel	Arkane Studios	2. Quartal 2002
Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Mythic/Abandon	1. Quartal 2002
Deus Ex 2	Action-Rollenspiel	Ion Storm	4. Quartal 2002
Dungeon Siege	Rollenspiel	Gas Powered Games	März 2002
Elder Scrolls: Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	1. Quartal 2002
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	1. Quartal 2002
Shadowbane	Online-Rollenspiel	Wolfpack Studios	1. Quartal 2002
Star Wars Galaxies	Rollenspiel	Sony Online	4. Quartal 2002
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	Noch nicht bekannt
Simulation			
Die Sims Online	Simulation	Maxis	1. Quartal 2002
Lock On: Modern Air Combat	Moderne Flugsimulation	Eagle Dynamics	1. Quartal 2002
Sport			
FIFA 2003	Fußball	EA Sports	November 2002
NHL 2003	Eishockey	EA Sports	Oktober 2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	Skateboard	Activision	1. Quartal 2002
Strategie			
Age of Mythology	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	2. Quartal 2002
Anno 1503	Aufbaustrategie	Sunflowers	Juni 2002
Far West	Aufbaustrategie	Jowood	2. Quartal 2002
Impossible Creatures	Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	1. Quartal 2002
Orb	Rundenstrategie	Strategy First	4. Quartal 2001
Praetorians	Echtzeitstrategie	Pyro Studios	1. Quartal 2002
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	2. Quartal 2002
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	2. Quartal 2002
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 4	Sportmanager	Ascaron	April 2002
Der Planer 3	WiSim	Phenomedia	1. Quartal 2002
Industriegigant 2	WiSim	Jowood	2. Quartal 2002

Hotlines

- Acclaim www.acclaim.de
0 89-32 94 06 00 Mo. Mi. Do 14^{00}–19^{00}

- Activision www.activision.de
0 18 05-22 51 55 Mo-So 16^{00}–18^{00} (nicht an Feiertagen)
01 90-5 00 55 (Spieletipps)

- Ascaron www.ascaron.de
0 52 41-96 66 90 Mo-Fr 14^{00}–17^{00}
0 52 41-9 39 30 (Mailbox)

- Blackstar www.black-star.de
0 42 41-95 33 88 Mo-Fr 14^{00}–16^{00}

- Cryo Interactive www.cryo-interactive.de
0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}, Sa, So 14^{00}–16^{00}

- Disney Interactive www.disney.de/DisneyInteractive
0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}, Sa 14^{00}–19^{00}

- Egmont Interactive www.egmont.de
0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18^{00}–20^{00}

- Eidos Interactive www.eidos.de
0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11^{00}–13^{00}, 14^{00}–18^{00}
01 90-51 00 51 (Spieletipps)

- Electronic Arts www.electronicarts.de
01 90-77 66 33 Mo-Fr 13^{30}–17^{30}
00 49-22 1-97 58 25 55 Mo-Fr 13^{30}–17^{30}
01 90-78 79 06 (Spieletipps, 24 Stunden täglich)

- Empire www.empireinteractive.com
0 89- 85 79 5 38 Mo-Fr 9^{00}–13^{00}

- Greenwood Entertainment www.greenwood.de
02 34-9 64 50 50 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Ikarion Software www.ikarion.de
02 41-470 15 20 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Infogrames www.infogrames.de
0190-77 18 83 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}
0190-77 18 82 (technische Fragen)

- Innonics www.innonics.de
05 11-33 61 37 90 Mo. Mi. Fr 15^{00}–18^{00}

- Konami www.konami.com
0 69-95 08 12 88 Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Magic Bytes www.magic-bytes.de
0 52 41-95 33 33 Mo-Fr 14^{00}–19^{00}

- Mattel www.mattelmedia.com
0 69-95 30 73 80 Mo-Fr 9^{00}–21^{00}

- Max Design
00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- Microsoft www.microsoft.com/germany/support
01 80-5 67 22 55 Mo-Fr 8^{00}–18^{00}, Sa 9^{00}–17^{00}

- Mindscape www.mindscape.com
02 08-99 24 114 Mo. Mi. Fr 15^{00}–18^{00}

- Navigo www.navigo.de
0 89-32 47 31 51 Mo-Fr 13^{00}–18^{00}

- NEO www.neo.at
00 43-16 07 40 80 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Nintendo www.nintendo.de
01 30-58 06 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Ravensburger Interactive www.ravensburger.de
07 51-86 19 44 Mo-Do 16^{00}–19^{00}

- Sega www.sega.de
0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10^{00}–18^{00}

- Sierra www.sierra.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}–19^{00}

- Software 2000 www.software2000.de
01 90-57 20 00 Mo-Do 14^{00}–19^{00}, Fr 10^{00}–14^{00}

- Sony Computer Entertainment www.sonyinteractive.com
01 90-57 85 78 Mo-Fr 10^{00}–20^{00}

- Sunflowers www.sunflowers.de
01 90- 51 05 50 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Swing! Entertainment www.swing-games.de
0 21 31-4 06 64 99 Mo. Mi. Fr 16^{00}–19^{00}

- Take 2 Interactive www.take2.de
01 80-5 21 73 16 Mo-Fr 12^{00}–20^{00}
01 90-87 32 68 36 Mo-Fr 8^{00}-24^{00} (Spieletipps)

- THQ/Softgold www.thq.de
01 80-5 60 55 11 Mo-Fr 16^{00}–20^{00}
01 90-50 55 11 Mo-Fr 16^{00}-20^{00} (Spieletipps)

- Ubi Soft www.ubisoft.de
02 11-3 38 00 30 Werktags 9^{00}–16^{00}

- Virgin www.vid.de
0 40-89 70 33 33 Mo-Do 15^{00}–20^{00}
01 90-5 89 70 33

- Vivendi Universal www.vivendiuniversalinteractive.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}–19^{00}
01 90 -51 56 16

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

PC ACTION Hotlines

Probleme mit Spielen?
Spieletipps-Hotline 0190 – 82 48 36*
(täglich 8 – 24 Uhr)

Ärger mit der Hardware?
Hardware-Hotline 0190 – 82 48 35*
(täglich 7 – 24 Uhr)

*Ein Anruf kostet DM 3,63/Minute.



Auf CD-ROM
Updates CD #1
FM 2002 Data Update (d)

Beim Spielertausch verhandeln die beiden Vereine innerhalb von 30 Sekunden über eine zusätzliche Ablösesumme.



Mit Update haben Sie auch während der Aufstellung die Daten Ihrer Spieler immer im Blick.



Gut versichert: Sollte sich ein Spieler verletzen, bezahlt die Versicherung sein Gehalt.

Geschenk zur Winterpause

FM 2002 **Umfangreiche Verbesserungen**

Ein frühes Weihnachtsgeschenk präsentiert Electronic Arts allen *FM 2002*-Liebhabern: Fast jeder Bestandteil des ohnehin schon sehr guten Fußballmanagers (siehe PC Action 11/2001) wird überarbeitet und verbessert. Das Spiel ist übersichtlicher und komfortabler zu bedienen, obwohl Sie nach dem Update sogar noch mehr Informationen geboten bekommen. Sämtliche Tabellen und Statistiken lassen sich beliebig sortieren. Außerdem stehen Ihnen weitere Möglichkeiten offen, so können Sie beispielsweise in den Einzelgesprächen gezielter auf das Verhalten des jeweiligen Fußballers einwirken. Die oftmals geforderte Option, Spieler verleihen zu können, ist in der neuen Version ebenso enthalten wie auch der Spielertausch. Damit Sie bei diesen Transaktionen nicht über den Tisch gezogen werden, können Sie die zur Diskussion stehenden Spieler auf einem Schirm bis ins Detail zum Vergleich unter die Lupe nehmen. Während der Winterpause dürfen Sie mit Ihrem Verein am Hallenturnier teilnehmen und so einen weiteren Pokal einheimsen. Ebenfalls überarbeitet wurde die Saisonzusammenfassung, die nun deutlich mehr Informationen enthält. Natürlich beseitigt das umfangreiche Update auch die bekannten, allesamt eher kleineren Bugs. Eine detaillierte Liste der Änderungen finden Sie auf www.fm2002.de. Mit dem Upgrade ist eine Neubewertung des Fußballmanagers nötig: Die Spielspaß-Wertung des *FM 2002* erhöht sich von ehemals 86 % auf nun 88 %. Leider erschien das endgültige Update erst nach Redaktionsschluss für die Cover-CD. Wir liefern es Ihnen nächste Ausgabe nach.

Auf CD-ROM
Updates CD #1
S.W.I.N.E. v1.3 (d)



Außerdem

/// Mit der v1.1 zu **Stronghold** (auf der Cover-CD) werden zahlreiche Bugs behoben, so ist beispielsweise die Anzahl der Truppen, die auf einem Turm in Stellung gehen können, von der Größe des Turms abhängig. Zudem werden durch das Update sämtliche Mehrspielerkarten überarbeitet. /// Das Update v1.0844 zu **Wiggles** (auf der Cover-CD) enthält zahlreiche Tweak-Tools, mit denen eine bessere Performance des Aufbaustrategie-Spiels erreichbar ist. Nähere Infos dazu finden Sie in der beiliegenden Readme-Datei. ///Mit **Aquanox** v1.15 (auf der Cover-CD) beseitigt Fishtank Abstürze des Spiels, die unter Win2000 und Windows XP häufiger auftreten. Generell erhöht die neue Version die Stabilität der U-Boot-Sim. ///



Einheiten werden nun auch repariert, wenn sie auf einer Mine stehen.

Schwein gehabt

S.W.I.N.E. **Mehrspielermodus aufgebohrt**



14 neue Mehrspielerkarten sorgen für Abwechslung.

Fishtank veröffentlichte in kurzer Folge gleich drei Updates zu *S.W.I.N.E.*, die zahllose kleinere Bugs beheben und insbesondere Inkompatibilitäten zu einigen Hardwarekomponenten ausräumen. Im gleichen Aufwasch wurden die Ladezeiten verringert und die Performance verbessert. Wahren Grund zur Freude gibt aber erst das Update v1.3, wodurch hauptsächlich der Mehrspielermodus eine Aufwertung erfährt: Zusätzliche Optionen, eine bessere Nutzung der vorhandenen Bandbreite bei der Datenübertragung, zufällige Startpunkte der einzelnen Gegner sowie 14 zusätzliche Karten rücken das neue Multiplayer-Angebot ins Rampenlicht. Die beiden vorherigen Patches sind im Update auf v1.3 integriert.



MTV
MUSIC TELEVISION
you better believe
foto: stefan minder@defrance
www.mtvhome.de

RAN AN DIE ACTION!

Abonnenten haben's besser: Für Sie gibt's jetzt exklusiv und kostenlos eine Video-CD-ROM mit den coolsten PC-Action-Videos, -Tools und -Spiele-Gimmicks.

Bei der genialen PC-Action-Video-CD bleibt kein Auge trocken. Über 650 MB mit einer Sammlung der besten Videos, Tools und Spiele-Gimmicks, die es je bei PC Action gab. Die CD wurde exklusiv für unsere Abonnenten produziert und ist nicht im Handel erhältlich. Sehen Sie z. B. alle Folgen des Kult-Klassikers „Big Action" oder staunen Sie über das abgefahrene Leser-Spiel „PC Action – The Game". Wenn Sie sich jetzt ein PC-Action-Abo holen, erhalten Sie diese CD als kostenlose Prämie, die Sie in jedem Fall behalten dürfen.

Über 650 MB an genialen Videos, Tools & Spiele-Gimmicks komplett auf einer CD:
+ Alle acht Folgen der Kult-Videoserie „Big Action" inklusive Outtakes
+ The PC Action Project
+ Alle bisherigen Folgen von „PC Action in Gefahr"
+ PC Action – The Game 1 und 2
+ PC-Action-MP3s, z. B. der „Sauerteig-Song"
+ Jo Hesse live in Action: Exklusives Musikvideo zu dem Song „Ballerspiel" der Abgehörten Telefonate

Coupon ausfüllen auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: **www.pcaction.de**

❒ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo** mit CD-ROM
(DM 115,20/Jahr (= DM 9,60/Ausg.); Ausland 139,20/Jahr; öS 909,-/Jahr)

Das Heft geht an (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action mit CD und PC Action mit DVD.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie: **PC Action Video-CD-ROM** (Art.-Nr. 2050)

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit 3 bis 4 Wochen)
Kreditinstitut:
Konto-Nr.
BLZ

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

P3 PA 98

PC Action im Abo:

Pünktlich
Keiner kriegt sie früher.

Praktisch
Lieferung per Post, Gebühr bezahlt der Verlag.

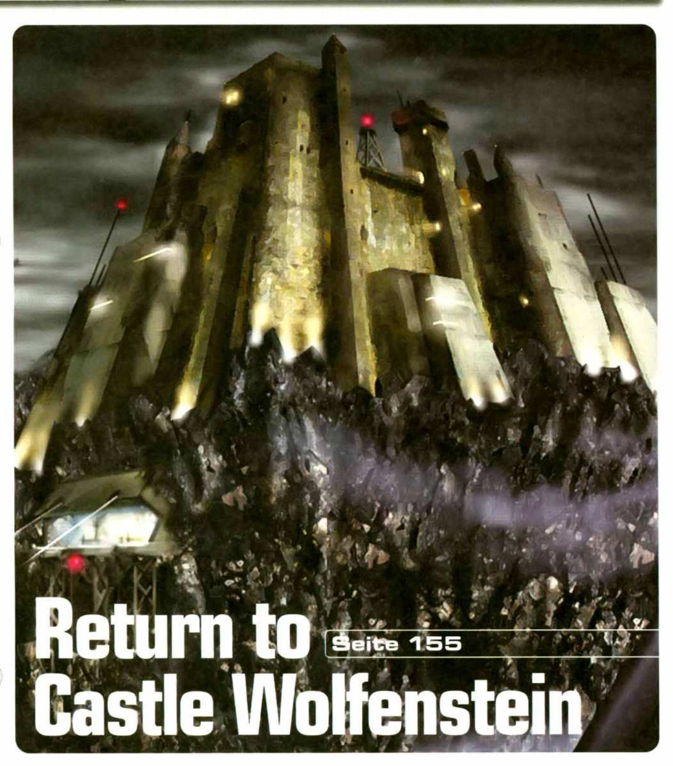


Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

www.pcaction.de

PC ACTION Spieletipps

1/2002



Ausgetrickst

Flugangst

Wer hat sie nicht – die grausige Angst vor dem Fliegen? Regelmäßige Leser dieser Spalte wissen, dass ich die letzten zwei Wochen in Ägypten weilte. Da kommt man um die Furcht erregende Erfahrung nicht herum. Alles Panikmache? Verstehen Sie mich richtig: Ich habe keine Angst vor Entführung oder Flammentod, sondern ich scheue die Menschheitsgeißel Charterflug! Man faltet sich in einen Zwergensitz, ignoriert mit der Gewissheit, dass man ein eventuelles Unglück bei derartig engen Sitzreihen eh nicht überleben wird, die Sicherheitshinweise und harrt der Dinge, die da kommen mögen. Neben einem sitzt mit 100%iger Wahrscheinlichkeit ein überaus unansehnlicher Mensch, meist mit starkem Körper- oder Mundgeruch. Dieses Wesen ist obendrein zumeist sehr kommunikativ. Solche Menschen lassen sich in ihrem Wortschwall auch nicht davon unterbrechen, dass Sie sich demonstrativ ein Buch vor die Nase halten. Nachdem der erfahrene Flieger den kostenlosen Rotwein (Chateaux Migrän) aufgrund des Wissens um die Temperatur von ca. 3°C abgelehnt hat und nach einigem Suchen das einzig Genießbare aus dem Essen operiert hat, kommt irgendwann das Allerschlimmste: die Landung. Banges Hoffen vor dem Aufsetzen – doch dann die brutale Wahrheit: Die halbe Maschine klatscht Beifall. Was haben die denn erwartet? Mir reicht es, wenn Ihnen die folgenden Seiten helfen – auf Applaus kann ich verzichten. In diesem Sinne,

Florian Weidhase

Tipps&Tricks-Profis

Andrea von der Ohe
Peter Gunn
Thorsten Seiffert
André Geller
Uwe Schmidt

Unsere Tipps&Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

Spieletipps ▼

Kurztipps ▼

PC ACTION HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/824834*

Täglich von 8-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute 3,63 DM.

Index

Spielename	Art des Tipps	PC-Action-Ausgabe(n)
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/00
Aliens vs. Predator 2 (dt.)	Allgemeine Tipps	12/01
Anstoss 3	Allgemeine Tipps	4/00
Baldur's Gate 2	Allgemeine Tipps	11/00, 12/00
Battle Realms	Komplettlösung	1/02
Black & White	Komplettlösung	4/01, 5/01
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr	Komplettlösung	12/00
Call to Power 2	Allgemeine Tipps	1/01
Catan – Die erste Insel	Allgemeine Tipps	12/99
Commandos 2	Komplettlösung	10/01, 11/01
Command & Conquer 3: Feuersturm	Komplettlösung	5/00, 6/00
Counter-Strike	Allgemeine Tipps	3/01
Crimson Skies	Allgemeine Tipps	12/00
Cultures	Allgemeine Tipps	10/00
Daikatana	Allgemeine Tipps	7/00
Dark Project 2	Komplettlösung	5/00, 6/00
Deep Space 9 – The Fallen	Allgemeine Tipps	1/01
Desperados	Allgemeine Tipps	6/01
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Tipps	4/00
Deus Ex	Allgemeine Tipps	8/00
Diablo 2	Komplettlösung	8/00, 9/00, 11/00
Diablo 2: Lord of Destruction	Komplettlösung	9/01
Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Tipps	11/99
Die Siedler 4	Allgemeine Tipps	4/01
Die Sims	Allgemeine Tipps	3/00, 4/00
Earth 2150	Komplettlösung	12/99, 1/00
Empire Earth	Allgemeine Tipps	1/02
Euro 2000	Allgemeine Tipps	7/00
Evil Islands	Allgemeine Tipps	12/00
Fallout Tactics	Allgemeine Tipps	6/01
F1 2000	Allgemeine Tipps	5/00
FIFA 2000	Allgemeine Tipps	12/99
Flucht von Monkey Island	Komplettlösung	1/01
Ghost Recon	Allgemeine Tipps	1/02
Giants	Allgemeine Tipps	2/01
Gothic	Allgemeine Tipps	4/01
Gothic	Komplettlösung	5/01
Grand Prix 3	Allgemeine Tipps	9/00
GTA 2	Allgemeine Tipps	12/99
Gunman	Allgemeine Tipps	2/01
Half-Life: Opposing Force (dt. Version)	Komplettlösung	2/00
Half-Life: Blue Shift	Allgemeine Tipps	8/01
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Allgemeine Tipps	10/00
Homeworld	Komplettlösung	11/99
Hostile Waters	Allgemeine Tipps	3/01
I-War 2: Edge of Chaos	Allgemeine Tipps	9/01
Icewind Dale	Allgemeine Tipps	9/00
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	1/00
Interstate '82	Allgemeine Tipps	4/01
Legends of Might & Magic	Allgemeine Tipps	9/01
MDK 2	Komplettlösung	7/00
Mechwarrior 4	Allgemeine Tipps	2/01
Messiah	Komplettlösung	6/00
Moon Project	Allgemeine Tipps	11/00
Moorhuhn 2	Komplettlösung	10/00
NBA Live 2000	Allgemeine Tipps	1/00
Need for Speed: Porsche	Allgemeine Tipps	5/00, 7/00
NHL 2000	Allgemeine Tipps	11/99
No One Lives Forever	Komplettlösung	1/01
Nox	Komplettlösung	3/00
Outcast	Komplettlösung	9/99
Operation Flashpoint	Allgemeine Tipps	7/01
Operation Flashpoint	Komplettlösung	8/01
Patrizier 2	Allgemeine Tipps	2/01
Planescape Torment	Allgemeine Tipps	4/00
Project: I.G.I.	Allgemeine Tipps	2/01
Return to Castle Wolfenstein	Komplettlösung	1/02
S.W.I.N.E.	Allgemeine Tipps	12/01
Sacrifice	Allgemeine Tipps	2/01
SimCity 3000	Allgemeine Tipps	7/00
Star Trek Armada	Allgemeine Tipps	6/00
Starlancer	Komplettlösung	7/00
Startopia	Allgemeine Tipps	7/01
Stupid Invaders	Komplettlösung	3/01
Sudden Strike	Allgemeine Tipps	11/00
Summoner	Allgemeine Tipps	6/01
SWAT 3 – Close Quarter Battles	Allgemeine Tipps	3/00
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Tipps	1/00
Theme Park Manager	Allgemeine Tipps	3/01
Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	Allgemeine Tipps	4/01
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/00, 3/00
Tribes 2	Allgemeine Tipps	7/01
Tropico	Allgemeine Tipps	6/01
Ultima Ascension	Komplettlösung	2/00
Vampire: Die Maskerade	Komplettlösung	8/00
Wheel of Time	Allgemeine Tipps	1/00
Wiggles	Allgemeine Tipps	11/01

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tipps & Tricks:

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!**
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. **Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.**
8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie

an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder per E-Mail an: **tipps@pcaction.de**

Komplettlösung

Return to Castle Wolfenstein (dt.)

Wilkommen auf dem Wolfensteiner Burgfest. Damit es eine nette Feier wird, haben wir alle Räumlichkeiten für Sie unter die Lupe genommen.

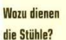


Aus der Entfernung kaum zu erkennen. Nur wenn Sie dicht herangehen und von der Seite schauen, erkennen Sie das hervorstehende Buch.

Allgemeine Tipps

Wie finde ich die Secrets und Schätze?

Entweder finden Sie die Schätze in Geheimräumen oder sie liegen sichtbar auf Ihrem Weg. Die Geheimräume sind ebenfalls unterschiedlich schwer zu finden. Einige entdecken Sie schon, wenn Sie Flaggen zerschneiden oder ein Bild von der Wand schießen. Andere hingegen müssen Sie mit den verschiedensten Mechanismen öffnen. Diese reichen von einem einfachen Knopf bis zu einer bestimmten Hebelkombination. Wenn Sie ohne Hilfe alle Geheimräume aufstöbern wollen, müssen Sie alle Räume genau überprüfen und sämtliches Inventar zerstören, das Sie finden. Werfen Sie auch gelegentlich einen Blick unter die Tische.



Wozu dienen die Stühle?

Eigentlich dienen die Stühle nur dazu, höher gelegene Orte zu erreichen, wie zum Beispiel versteckte Schalter oder Ähnliches. Sie können einen Stuhl aber auch dazu verwenden, um auf einen Gegner einzuschlagen, womit Sie aber keinen großen Schaden anrichten.

Wie schleiche ich mich an?

Grundvoraussetzung für ein erfolgreiches Anschleichen ist, dass Sie genau wissen müssen, wo sich die Gegner aufhalten. Bevor Sie einen Raum betreten, sollten Sie sich neben eine Ecke oder einen Durchgang stellen und sich zur Seite lehnen. So können Sie die Gegner ausmachen, ohne dass diese Sie sehen. Wenn eine Tür im Weg ist, sollten Sie sich neben diese stellen, sich zur Seite lehnen und sie öffnen. Dadurch verhindern Sie, dass Sie in einen Raum platzen, in dem sich einige Gegner aufhalten. Denken Sie auch daran, dass Sie entweder die Taste zum Schleichen drücken oder die „Auto-Run"-Funktion deaktivieren.

Soll ich die Türen eintreten?

Sie haben die Wahl zwischen drei Arten, die Türen zu öffnen. Wenn Sie eine Tür eintreten, verursacht dies den meisten Lärm und lockt Gegner an. Wenn Sie einen Hinterhalt legen wollen, ist das die beste Möglichkeit. Wenn Sie laufen, öffnen Sie die Tür mit durchschnittlicher Lautstärke. Es werden nur Wachen aufmerksam, die in der unmittelbaren Nähe stehen. Wenn Sie aber schleichen, bemerken die Wachen Sie nur dann, wenn sie in die Richtung der Tür schauen.



Wenn Sie sich zur Seite lehnen, können Sie sehen, was Sie hinter der nächsten Tür erwartet. Diese Wache hätte Sie im Normalfall entdeckt.



Kann ich schießen, wenn ich mich zur Seite lehne?

Eigentlich nicht. Aber ein Bug im Spiel erlaubt es Ihnen, dies mit dem Flammenwerfer zu tun. Stellen Sie sich dazu sehr dicht an eine Ecke und lehnen Sie sich zur Seite. Wenn dann die blaue Flamme aus dem Flammenwerfer faucht, können Sie feuern. Dadurch bewegen Sie sich aber automatisch wieder in die Grundposition zurück. Drücken Sie deshalb nur sehr kurz auf den Feuerknopf. Diese Taktik hat zwei weitere positive Eigenschaften. Zum einen verbrauchen Sie dabei keinen Sprit und zum anderen werden keine Wachen alarmiert.

Was mache ich, bevor ich den Level verlasse?

Wenn Ihr Gesundheitszustand schon einen kritischen Zustand erreicht hat, sollten Sie sich nach Erste-Hilfe-Päckchen und einer Rüstung umschauen, denn den nächsten Level starten Sie genauso, wie Sie den letzten verlassen haben.

Habe ich einen Vorteil, wenn ich nicht schieße?

Die ersten Missionen lassen sich wesentlich einfacher spielen, wenn Sie nur das Messer einsetzen. Dadurch umgehen Sie die meisten Feuergefechte. Im späteren Verlauf des Spiels können Sie aber nur noch einige Passagen mit dem Messer säubern, da Sie den Blicken der Gegner kaum noch ausweichen können.

Wozu dienen die Gespräche?

Die Gespräche sind nicht nur unterhaltsam, sondern Sie erfahren auch nützliche Dinge zur Story. Belauschen Sie deshalb alle Gespräche bis zum Ende. Wenn das Gespräch beendet ist, entfernt sich auch meist einer der beiden Redner, so dass Sie den übrig gebliebenen hinterrücks erledigen können.

Wie setze ich Granaten ein?

Nachdem Sie die Granate entsichert haben, müssen Sie auf das klickende Geräusch achten. Nach dem vierten Ticken explodiert die Granate. Wenn Sie die Sprengladung kurz nach dem Entsichern werfen, kann es sein, dass der Gegner die Granate entweder wieder zu Ihnen zurückkickt oder diese sogar aufhebt und zurückwirft. Um das zu vermeiden, behalten Sie – je nach Reichweite – die Handgranate bis zum dritten Ticken in der Hand und werfen Sie sie erst dann zum Gegner. So hat Ihr Kontrahent keine Möglichkeit, die Granate zurückzuschleudern. Dabei gilt: Je weiter der Gegner entfernt ist, desto früher müssen Sie die Granate werfen.

Wozu dienen die Ritterrüstungen?

Eine Ritterrüstung ist die Alarmanlage des Mittelalters. Wenn Sie eine dieser Rüstungen anrempeln, stürzt diese mit einem Höllenlärm zu Boden. Dadurch locken Sie sämtliche Wachen aus einem großen Umkreis an. Machen Sie deshalb einen großen Bogen darum. Außerdem nehmen Sie Schaden, wenn eine Rüstung auf Sie stürzt.

Kann ich den Alarm ausschalten?

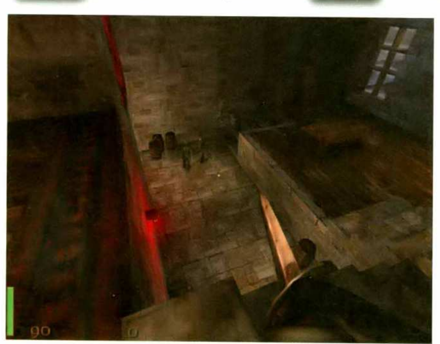
Wenn eine Wache den Alarm auslöst, können Sie diesen an den Wandkästen deaktivieren, die wie Gegensprechanlagen aussehen. Um einen Alarm zu vermeiden, können Sie die Kästen auch im Vorfeld zerstören.

Soll ich auf den Kopf zielen?

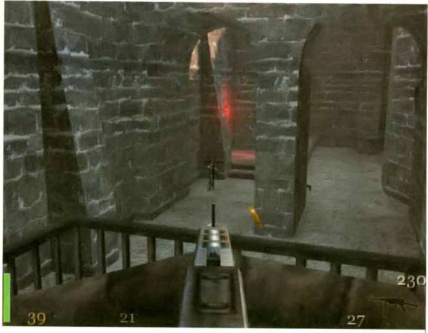
Sie sollten nur dann auf den Kopf zielen, wenn die Wache Sie noch nicht entdeckt hat. Während eines Feuergefechts zieht Ihr Fadenkreuz nach oben, sobald Sie getroffen werden. Dadurch schießen Sie über den Gegner. Zielen Sie deshalb auf den Oberkörper. Wenn Sie dabei getroffen werden, zieht das Fadenkreuz zwar nach oben, Sie treffen aber den Kopf.

Wie bekämpfe ich die Zombies?

Sie treffen auf zwei Arten von Zombies. Die wirksamste Waffe gegen beide Gattungen ist der Flammenwerfer. Wenn Sie allerdings nicht genügen Sprit besitzen, haben die Zombies auch andere Schwachstellen. Gegen die unbewaffneten setzen Sie Granaten und die Maschinenpistole ein. Laufen Sie dazu auf den Gegner zu, um die Wirkung und die Trefferrate zu steigern. Schießen Sie dann so lange, bis er in alle Einzelteile zerspringt. Passen Sie aber auf, dass Ihnen der Zombie nicht zu nahe kommt. Andernfalls traktiert er Sie mit Fausthieben. Der bewaffnete Untote ist fast immun gegen Ihre Schusswaffen, da die Geschosse an seinem Schild abprallen. Die wirksamste Waffe gegen diesen Gegner ist das Messer, wobei Ihnen der Einsatz einiges an Geschick abverlangt.
(weiter auf Seite 159)



Lasen Sie die beiden Wachen ausreden. Meist trennen sich die zwei anschließend und sind leichter zu erledigen.



Wenn Sie ein Maschinengewehr sehen, können Sie davon ausgehen, dass kurz darauf eine Menge Gegner auftauchen.

Geheimräume Teil 1/2

Mission 1, Teil 1:

1. Laufen Sie das zweite Treppenhaus hinunter. Unten befindet sich eine Bretterwand, die Sie zerstören können. Hinter der Wand befindet sich etwas Munition.

2. Im Funkraum, in dem Sie auch das Fernglas finden, müssen Sie die Flagge zerschneiden, damit Sie an das Versteck gelangen.

3. In dem Mannschaftsquartier, in dem zwei Wachen vor dem Kamin stehen, befinden sich zwischen den Betten einige lose Steine, die Sie zerstören müssen.

4. An der Stelle, an der die Wachen den Boden zerschießen, springen Sie auf die untere Etage und zerstören die morsche Wand.

5. Im Kaminraum müssen Sie einen der beiden Wandkerzenhalter drehen, damit sich der Kamin zur Seite schiebt.

6. Im großen Bankettsaal, in dem ein großes Reißbrett steht, müssen Sie das Bild an der Wand zerstören.

7. Im Gang nach dem Bankettsaal ist eine Geheimtür, die sich durch einen Druck auf den Steinquader daneben öffnen lässt.

Mission 1, Teil 2:

1. Gleich zu Beginn gehen Sie durch die Tür auf der rechten Seite. Am Ende des Ganges ist ein Raum mit Kamin. Schieben Sie dort das Bild zur Seite und betätigen Sie den dahinterliegenden Schalter. Zerstören Sie dann die Flagge über dem Kamin und schieben Sie einen Stuhl davor. Steigen Sie auf den Stuhl und springen Sie hoch. Sie gelangen nicht auf den Kamin, können aber die Schätze aus dem Versteck schnappen.

2. Im Weinkeller befindet sich ein Regal, das sich nicht bewegen lässt. Gehen Sie zwischen die beiden Fässer und drücken Sie den losen Stein in die Wand.

3. Wenn Sie den Brief von Sekretär Gierig finden, müssen Sie die Pinnwand hinter sich zerstören, um zwei Goldbarren freizulegen.

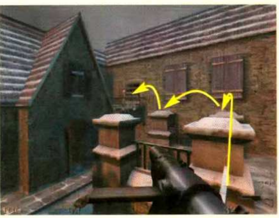
4. In der Nähe des dritten Geheimraumes ist eine Tür mit einer roten Lampe darüber. Betreten Sie den Raum und schießen Sie auf die Fässer, damit die Wand einstürzt.

Mission 1, Teil 3:

Keine Schätze oder Geheimräume

Mission 2, Teil 1:

1. An einer Stelle der Karte unterhalten sich zwei Soldaten vor einem Haus. Nach kurzer Zeit wird einer der beiden von seinem Vorgesetzten hereingerufen. In diesem Raum müssen Sie das herausstehende Buch ins Regal schieben, damit sich im Boden eine Treppe bildet.



Einige versteckte Orte sind nur mit viel Geschick erreichbar. Hier müssen Sie über einige Säulen auf einen Balkon springen.

2. Im Vorhof zum Stall befindet sich ein Balkon, auf dem zwei Erste-Hilfe-Päckchen liegen. Um dorthin zu gelangen, müssen Sie auf die Brüstung neben der Treppe und von dort auf den nächsten Pfeiler springen. Von diesem gelangen Sie mit einem Sprung auf den Balkon.

Mission 2, Teil 2:



An der markierten Stelle befindet sich ein loser Stein, den Sie in die Wand schieben müssen. Anschließend öffnet sich ein Durchgang.

1. Gehen Sie in den Raum, in dem sich vier Sarkophage befinden. An der hinteren Wand ist ein loser Stein, den Sie in die Mauer drücken müssen. Laufen Sie anschließend in die Haupthalle und links in den Geheimraum. Dabei müssen Sie sich beeilen, da sich die Steinplatte nach kurzer Zeit wieder senkt und den Durchgang verschließt.

Mission 2, Teil 3:

1. Nach dem Start folgen Sie dem Gang. In dem Raum, in dem sich die Sektenmitglieder eine Auseinandersetzung mit den Zombies liefern, befindet sich ein großes Kreuz. Wenn Sie dieses zerstören, stürzt es auf den Boden und reißt ein großes Loch in die Wand, durch das Sie in einen geheimen Raum gelangen. Zerstören Sie das Kreuz nicht mit dem Messer, da es Sie sonst erschlägt.

2. Im vorherigen Teil waren in dem Geheimraum drei Symbol-Platten untereinander an der Wand angebracht. Von oben nach unten gesehen bilden sie die Reihenfolge, in der Sie die Schalter bei den drei Fallen betätigen müssen. Die jeweiligen Symbole finden Sie auch über den Zugängen zu den Fallen. Die Reihenfolge lautet: Auge, Vogel, Ankh-Kreuz. Anschließend fahren Sie auf der Säule zur nächsten Ebene und betätigen dort den Schalter. An den Stellen, an denen die Zombies aus der Wand steigen, befinden sich auch die Zugänge zu dem Geheimraum.

Mission 2, Teil 4:

1. Im oberen Teil der Kathedrale müssen Sie sich nach einem defekten Geländer umschauen. Von dort aus können Sie auf den südlichen Teil der Galerie springen.

Mission 3, Teil 1:

1. In dem Lager befindet sich ein Gebäude, das Sie nicht durch die Tür betreten können. Am Dach ist ein Stromkabel befestigt, das zu einem anderen Haus reicht. Springen Sie unter dem Kabel auf die Kisten und von dort aus auf das Kabel. Nun müssen Sie langsam zur Dachkante balancieren und auf das Dach springen. Wenn Sie sich zu schnell bewegen, stürzen Sie ab. Auf dem Dach angekommen, springen Sie durch die Dachluke ins Innere des Hauses und schießen auf den Gasbehälter, in dem sich der Schatz befindet.

Mission 3, Teil 2:



Zerstören Sie zuerst die Karte an der Wand und drücken Sie danach den Knopf unter der Tischplatte.

1. Nachdem Sie über die einstürzende Brücke gelaufen sind, gelangen Sie in einen Raum mit einer Landkarte. Zerstören Sie die Karte und werfen Sie einen Blick unter den Tisch. Dort finden Sie einen Knopf, mit dem Sie den Geheimraum öffnen können.

Mission 3, Teil 3:

1. In dem Raum, in dem sich eine Werkbank und andere Handwerksgeräte befinden, ist im Boden ein Gitter eingelassen. Wenn Sie das zerstören, gelangen Sie durch den darunter liegenden Lüftungsschacht in einen Geheimraum.

Schätze: Die beiden Schätze liegen im Funkraum auf dem Tisch.



Geheimräume Teil 2/2

Mission 3, Teil 4:
Keine Geheimräume oder Schätze

Mission 4, Teil 1:
1. Im letzten Gebiet, kurz vor Ende des Levels, müssen Sie einen Metallträger hinauflaufen. Von dort aus springen Sie auf die Reste des Fußbodens im ersten Stock. Hier finden Sie einige nützliche Gegenstände.

Mission 4, Teil 2:
Keine Geheimräume oder Schätze

Mission 4, Teil 3:



Springen Sie von der Terrasse hinunter auf den Wagon. Durch die Luke gelangen Sie zum Geheimraum.

1. Nachdem Sie die beiden Türen entriegelt haben, gelangen Sie durch eine der beiden Türen auf eine Dachterrasse. Wenn Sie über die Brüstung springen, landen Sie auf dem Zug im Hof. Einer der Wagons hat eine Dachluke, durch die Sie ins Innere gelangen. Dort finden Sie zwei Schätze.

2. Vor Verlassen des Levels müssen Sie sich auf der zweiten Ebene auf das Geländer stellen und von dort aus auf die gegenüberliegende Plattform springen. Von dort aus erreichen Sie mit einem Sprung eine weitere Plattform, die in einen geheimen Raum führt.

Mission 4, Teil 4:
1. Gleich zu Beginn des Levels stehen ein paar Gasflaschen an der Wand, mit denen Sie einen Geheimraum freisprengen können.

2. Bei den Monsterkäfigen um die Ecke sehen Sie ein Gitter, mit einigen Gegenständen dahinter. Schießen Sie durch das Gitter auf die Wand, bis diese einstürzt. Schießen Sie anschließend auf das Monster, das Sie nun durch die zerstörte Wand sehen. Wenn das Vieh erledigt ist, können Sie den Käfig öffnen und durch die zerstörte Wand in den Geheimraum gehen.

3. Kurz vor dem U-Boot-Dock, im Torpedo-Lagerraum, springen Sie ins Wasser und zerbrechen das Gitter hinter den Röhren. Tauchen Sie den Tunnel entlang und drücken Sie den Knopf. Folgen Sie dem Tunnel weiter, bis zu dem Ventil.

4. Wenn Sie an dem Ventil drehen, füllt sich das Becken vor dem Torpedoraum mit Wasser. Springen Sie hinein und tauchen Sie bis zu dem Loch in der Decke. Durch dieses Loch gelangen Sie in den letzten Geheimraum.

Mission 5, Teil 1:
1. Hinter dem ersten Haus finden Sie einen Bretterverschlag. Entfernen Sie diesen, um den Gang zum Geheimraum zu betreten. Die verschlossene Tür im Haus können Sie dann von innen öffnen.

Mission 5, Teil 2:
1. Springen Sie ins Wasser und tauchen Sie zu der geschlossenen Schleuse. Diese können Sie, wie eine Tür, ganz normal öffnen. Folgen Sie dem Gang bis in den Geheimraum. Achtung: Sobald Sie den Raum betreten, erscheint ein Super-Soldat vor der Tür und reißt die Wand ein. Flüchten Sie durch das Wasser.

Mission 5, Teil 3:
Keine Geheimräume oder Schätze

Mission 6, Teil 1:
1. Im Staudamm betätigen Sie den Schalter für den Lift und springen wieder ab. Unter dem Lift sehen Sie nun ein Gitter, das einen Lüftungsschacht versperrt. Legen Sie den Durchgang frei und folgen Sie dem Schacht.

Mission 6, Teil 2:
1. In der ersten Unterführung befindet sich eine sehr kleine Tür. Zerschießen Sie das Schloss.

2. Im Schlafzimmer von Major Hochstedder müssen Sie die Truhe vor dem Bett zerstören.

3. In den Raum des Scharfschützen gelangen Sie, wenn Sie die Dachrinne neben dem Fenster hinaufklettern.

4. Im Weinkeller müssen Sie den Korken in das Fass drücken, damit sich der Geheimgang öffnet.

5. In General Haupmanns Zimmer befindet sich ein Schalter hinter dem Bild. Mit dem Schalter öffnen Sie ein Versteck auf der anderen Seite des Raumes.

Mission 6, Teil 3:
1. Nachdem Sie das Schloss betreten haben, sehen Sie einen Kamin und ein riesiges Bild darüber. Zerstören Sie das Bild und schießen Sie auf den Schalter. Daraufhin öffnet sich eine Geheimtür unter der Treppe im Foyer.

2. In der Bibliothek steht ein Kamin. Ziehen Sie an der Asche-Schaufel und der Kamin schiebt sich zur Seite.

Schätze: Die restlichen Schätze liegen im Ballsaal, in dem eine Beschwörung stattfindet.

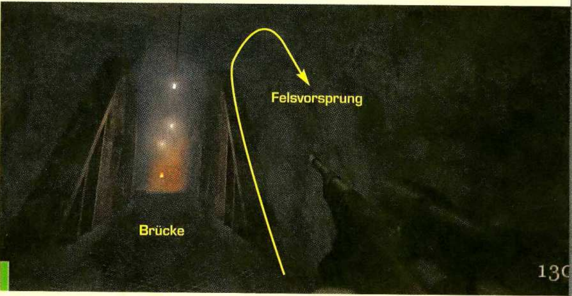
Mission 6, Teil 4:
1. Wenn Sie die Hausruine erreicht haben, müssen Sie die Bodendielen herausschießen und in den Keller springen.

Mission 7, Teil 1:
1. Laufen Sie nach dem Start los und klettern Sie das Brückengeländer auf der rechten Seite hinauf. Von dort aus springen Sie auf den kleinen Felsvorsprung, der in eine kleine Höhle führt.

Mission 7, Teil 2:
Die Schätze liegen verstreut in den ersten Räumen der Grabkammer und sind leicht zu finden. Sie müssen zusätzlich einen Sarkophag aufschießen, um die letzten Goldbarren zu erreichen.

1. Unter der dritten Treppe ist ein Gitter, das Sie zerschießen müssen.

2. Bei dem Scharfschützen, der sich hinter einem holzbeschlagenen Fenster verschanzt hat, müssen Sie den schrägen Holzbalken hinauflaufen. Gehen Sie auf dem Dachboden entlang, bis Sie zu dem Loch gelangen, das in den Raum des Scharfschützen führt.



Laufen Sie den Metallträger hinauf. Von dort aus gelangen Sie auf einen Felsvorsprung.

Laufen Sie auf den Gegner zu und stechen Sie so lange auf ihn ein, bis der Zombie mit seinem Schwert ausholt. Treten Sie in diesem Augenblick einige Schritte zurück und warten Sie ab, bis er seine Attacke beendet hat. Laufen Sie dann wieder auf ihn zu und setzen Sie erneut das Messer ein. Dieser Gegner zerfällt aber nicht in seine Einzelteile, sondern geht einfach nur zu Boden. Wenn Ihnen mehr als ein Gegner dieser Gattung gegenübersteht, müssen Sie sich einen schmalen Gang suchen, in dem die Gegner nicht aneinander vorbeikommen.

Missionstipps

Geht es ohne Schusswaffen?

Mission 1, Teil 1:

Die erste Mission können Sie, nur mit dem Messer bewaffnet, bewältigen. An einer Stelle jedoch müssen Sie durch einen Gang, an dessen Ende eine Wache steht, die in Ihre Richtung schaut. Klettern Sie einfach vor diesem Gang auf die Mauer und springen Sie in den Innenhof. Über eine Tür im Innenhof gelangen Sie in den Rücken dieser Wache, ohne dass diese Sie sieht. Die beiden Männer vor dem Kamin können Sie ebenfalls mit dem Messer erledigen. Obwohl die beiden Schulter an Schulter stehen, bemerken sie nicht, wenn der Kollege zu Boden geht.

Warum geht die Tür nicht auf?

Mission 1, Teil 3:

Bevor Sie bei der Seilbahnstation durch die verschlossene Tür gelangen, müssen Sie für etwas Aufsehen sorgen. Nachdem Sie von einer Wache entdeckt wurden oder ein wenig in der Gegend herumgeballert haben, öffnet eine Wache die Tür von innen. Wenn Sie mit der Seilbahn bei der letzten Station angekommen sind, stoßen Sie auf eine weitere Tür, die verschlossen ist. Diese Tür können Sie ebenfalls nicht öffnen. Klettern Sie deshalb die Leiter hinauf und springen Sie über das Geländer auf den Gitterkäfig. Dort können Sie Ihren Weg durch einen Lüftungsschacht fortführen.

Wie erledige ich die Wachen vor der Taverne?

Mission 2, Teil 1:

Im ersten Stockwerk der Taverne befindet sich ein Maschinengewehr. Wenn Sie aber das Haus verlassen, um durch den zweiten Eingang ins Treppenhaus zu gelangen, ist das halbe Dorf hinter Ihnen her. Schnappen Sie sich deshalb in der Kneipe einen Stuhl und stellen Sie ihn auf den Tisch neben der Galerie. Wenn Sie dann auf den Stuhl steigen, erreichen Sie die Galerie und gelangen durch den Gang zum Maschinengewehr. Jetzt können Sie das MG einsetzen, um die Wachen vor dem Haus wegzublasen.

Wie erledige ich die letzten beiden Zombies?

Mission 2, Teil 3

Mit Ihren Waffen können Sie gegen diese Geschöpfe nichts ausrichten. Stattdessen müssen Sie die Plagegeister vor die feuerspuckenden Köpfe locken, die aus den Wänden ragen. Da diese Köpfe in unregelmäßigen Abständen Feuer spucken, gehört schon ein wenig Glück dazu, im richtigen Augenblick unter dem richtigen Feuerspucker zu stehen. Laufen Sie die Wände immer der Länge nach entlang bis zur nächsten Wand. Dort warten Sie, bis die Untoten in der Nähe sind und laufen dann zur nächsten Ecke.

Wie erledige ich Helga?

Mission 2, Teil 4

Locken Sie Helga von Bülow in die Nähe Ihres Startpunktes und schießen Sie mit einer Maschinenpistole auf sie. Wenn Helga zu schreien beginnt, laufen Sie schnell wieder zum Startpunkt zurück. Dort sind Sie vor den Geistern sicher, die Helga auf Sie hetzt. Nach kurzer Zeit verlassen Sie wieder Ihr Versteck und greifen Helga erneut an. Kümmern Sie sich auch zwischendurch um die Zombies, die gelegentlich aus der Erde kommen. Verschwenden Sie aber nicht Ihre Granaten für Helga, da diese Sprengstoffe kaum Schaden anrichten. Gegen die Zombies dagegen sind die Granaten eine effektive Waffe.

Wo sind die Kisten?

Mission 3, Teil 1

Die erste Kiste befindet sich auf der anderen Seite des Sees, den Sie hinter dem ersten Haus finden. Die zweite Kiste ist in einem Tal, hinter dem dritten Wachturm. Schleichen Sie an dem MG-Posten vorbei und folgen Sie dem Leutnant, der seine Notdurft verrichten will.

Wie gelange ich ungesehen in das Lager?

Gehen Sie immer am Rand der Karte entlang und versuchen Sie nicht, die Wache im Turm oder die Brückenwache auszuschalten – die beiden schlagen sofort Alarm. Die Wache im dritten Turm dagegen müssen Sie aus dem Weg räumen, da sie den Tunnelzugang bewacht. Klettern Sie langsam die Leiter hinauf und setzen Sie das Messer ein. Wenn Sie den Tunnel betreten, müssen Sie sich beeilen. Sprinten Sie bis zur Hälfte des Tunnels und öffnen Sie die Tür auf der rechten Seite. Keine Angst, den Lkw müssen Sie hier noch nicht erreichen.

Wie erreiche ich schnell die Rakete?

Mission 3, Teil 2

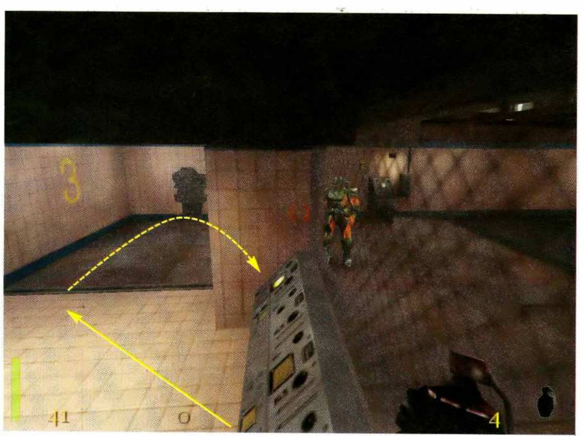
Nachdem Sie aus dem Lkw ausgestiegen sind, schleichen Sie links an der Wand entlang. Gehen Sie einmal um die gesamte Halle herum und kriechen Sie in den Container, der am Kran hängt. Hocken Sie sich hin und schauen Sie in Richtung der Öffnung. Als Nächstes werden Sie auf einen Eisenbahnwagon verladen und durch die halbe Anlage kutschiert, ohne dass Sie jemand entdeckt. Am Ziel angekommen, müssen Sie die Leiter hinaufklettern und im letzten Raum den Knopf drücken, um die Rakete zu sprengen. Nach der Explosion steht das Tor zur Abschussrampe offen und Sie können Ihren Weg fortführen.

Wie beschütze ich den Panzer?

Mission 4, Teil 1

Nachdem Sie die ersten Panzergrenadiere erledigt haben, warten Sie in einer der Ruinen, bis der Panzer auf





Entsichern Sie die Granate und folgen Sie dem Pfeil. Nach dem dritten Ticken der Granate werfen Sie diese zur markierten Stelle.

den Glockenturm geschossen hat. Dann brauchen Sie den Scharfschützen nicht selber zu erledigen. Sobald der Wissenschaftler in Sicherheit ist, müssen Sie den Panzer beschützen. Kümmern Sie sich nicht um die leicht bewaffneten Gegner, sondern nehmen Sie sich die Angreifer mit den Panzerfäusten vor. Am Ende der Straße ist eine Kanone, deren Schützen Sie unbedingt erledigen müssen.

Wie räume ich die Wachen aus dem Weg?

Mission 5, Teil 1

Warten Sie nach Beginn der Mission, bis der Soldat in Richtung Basis geht. Nun können Sie den Mechaniker unbemerkt aus dem Weg räumen. Erledigen Sie anschließend die Wache, bevor diese die Basis erreicht. Schalten Sie dann die Wachen vor dem Haus so schnell wie möglich aus. Wenn einer der Soldaten das Haus erreicht, löst er den Alarm aus.

Wie erledige ich den Super-Soldaten?

Mission 5, Teil 2

WICHTIG! Heben Sie alle Granaten bis zum Ende auf. Springen Sie gleich nach der Zwischensequenz über das Geländer und laufen Sie hinter die Glasscheibe. Dort kann Sie der Gegner nicht treffen. Warten Sie dann, bis er ebenfalls hinter die Glasscheibe kommt und werfen Sie eine Granate zu seiner Position. Falls er es schaffen sollte, hinter die Glasscheibe zu gelangen, laufen Sie einmal um die Scheibe herum, damit er Ihnen folgt, und wiederholen Sie das Spielchen. Den Gegnern, die auf der Galerie herumlaufen, sollten Sie vorerst keine Beachtung schenken. Kümmern Sie sich erst um die Wissenschaftler, wenn der Super-Soldat erledigt ist.

Wie erledige ich die beiden Zwischengegner?

Mission 6, Teil 4

Die beiden Super-Soldaten am Ende des Levels sind relativ schnell erledigt. Setzen Sie zuerst die Panzerfaust ein und machen Sie mit der Gatling-Kanone weiter. Suchen Sie immer Schutz hinter den Steinsäulen und kommen Sie nur zum Schießen hervor. Auf einem Holztisch finden Sie einige Erste-Hilfe-Päckchen, falls Ihr Gesundheitszustand kritisch wird.

Wie besiege ich Heinrich?

Mission 7, Teil 3

Wenn Sie die Arena betreten, laufen Sie sofort auf den Endgegner zu. Nehmen Sie die Tesla-Kanone in die Hand, laufen Sie um den Gegner herum und feuern Sie, was das Zeug hält. Die Tesla-Kanone hat den Vorteil, dass sie damit mehrere Gegner auf einmal unter Beschuss nehmen können. Es ist wichtig, dass Sie stets in Bewegung bleiben, damit er Sie nicht mit seinem Schwert trifft. Falls Sie für die Tesla-Kanone keinen Saft mehr haben, setzen Sie die Venom ein. Wenn Sie den Gegner damit treffen, hält er für kurze Zeit inne. Nutzen Sie das zu Ihrem Vorteil und nehmen Sie ein Bündel Dynamit in die Hand, stellen Sie den Timer auf fünf Sekunden und werfen Sie es Heinrich vor die Füße. Wenn er dann darauf steht, schießen Sie mit der Venom, damit er auf dieser Position bleibt. Die folgende Explosion fügt diesem Gegner einigen Schaden zu. Wenn Sie stark verletzt sind, finden Sie hinter einem der Pfeiler Erste-Hilfe-Päckchen.

Lars Theune



Bleiben Sie möglichst dicht bei Heinrich. Wenn er versucht, Sie mit dem Schwert zu treffen, setzt er nicht die Geister ein.

Allgemeine Spieletipps

Ghost Recon

Russische Revoluzzer gefährden den Weltfrieden – da reden wir aber ein Wörtchen mit.

Anmerkung

Auf den folgenden vier Seiten finden Sie neben allgemeinen Tipps zum Spiel auch Lösungen zu den ersten sechs Missionen der Kampagne, die Ihnen die strategischen Grundlagen für das weitere Spiel näher bringen sollen. Die Zusammenstellung des Teams und die beschriebenen Lösungswege sind nur eine Möglichkeit von vielen, diese Missionen erfolgreich zu beenden. Diese Tipps wurden mit dem Schwierigkeitsgrad „Veteran" erstellt.

Allgemeine Tipps

Welche Einheiten müssen ins Team?

Aus der Liste der zur Verfügung stehenden Soldaten sollten Sie mindestens einen Spezialisten einer Waffengattung dem aktiven Team hinzufügen, zum Beispiel einen Scharfschützen, einen MG-Schützen und einen Sprengmeister. Den Rest füllen Sie mit „normalen" Soldaten auf. Auch wenn ein Spezialist nicht unbedingt notwendig ist, um das Missionsziel zu erfüllen, erhält er dennoch nach erfolgreichem Abschluss der Mission einen Erfahrungspunkt. Somit sind nach einiger Zeit alle Einheiten gleichmäßig ausgebildet.

Wie stelle ich meine Teams zusammen?

Im Verlauf der Kampagne werden Sie sämtliche Zusammenstellungen einsetzen müssen, die möglich sind. Die Palette reicht dabei vom Ein-Mann-Team bis hin zu einer Dreier-Gruppe. Die am häufigsten angewendete Variante sind allerdings drei Zwei-Mann-Teams. Durch diese Zusammenstellung können Sie ein Ziel von drei Seiten angreifen, wobei sich die Teammitglieder gegenseitig Deckung geben können und keiner einzeln steht. Diese Taktik ist vor allem dann nützlich, wenn Sie ein großes Gebiet mit mehreren Zugängen sichern müssen. Wenn Sie aber unbemerkt an Gegnern vorbeischleichen wollen, ist ein zweiter Mann nur hinderlich. Ein einzelner kann sich wesentlich besser verstecken als zwei.

Muss ich alle Missionsziele erfüllen?

Abgesehen von den mit X markierten Zielen müssen alle Missionsziele erfüllt werden. Bei den meisten Missionen können Sie sich sogar den Weg zur Rettungszone sparen, sofern Sie alle Gegner auf dem Spielfeld erledigt haben. Dennoch sollten Sie die mit X markierten Missionen erfüllen. Nach Abschluss der Mission wird ein „Held" freigeschaltet, der über wesentlich mehr Erfahrung verfügt als Ihre restlichen Teammitglieder.

Liegen

Im Liegen sind Sie für den Gegner kaum sichtbar und in der Lage, sich sehr weit nach links oder rechts zu lehnen. So können Sie beispielsweise hinter einem Baum Schutz suchen und trotzdem den Gegner unter Beschuss nehmen. Bewegen können Sie sich nur sehr langsam, außerdem klafft das Fadenkreuz genauso weit auf wie beim Laufen. Deshalb eignet sich diese Körperhaltung nur für reine Stellungskämpfe.

Hocken

Sie ist die Allround-Stellung und wird bei den meiste Gelegenheiten eingenommen. Es bietet ein gutes Verhältnis zwischen Geschwindigkeit beim Laufen und Tarnung. Das Fadenkreuz geht aber relativ weit auseinander, wenn Sie sich bewegen. Halten Sie deshalb häufiger an und suchen Sie die Umgebung nach Feinden ab.

Stehen

Stehend können Sie schnell vor feindlichen Einheiten flüchten. Wenn Sie gehen, zieht sich das Fadenkreuz nur gering auseinander. Besonders in engen Räumen, in denen es auf Schussgenauigkeit ankommt, ist diese Körperhaltung die beste Variante. Im Freien dagegen werden Sie schon auf große Distanz vom Feind entdeckt.



Wenn Sie die mit X markierten Missionsziele erfüllen, steht Ihnen bei der nächsten Mission ein Spezialist zur Verfügung.



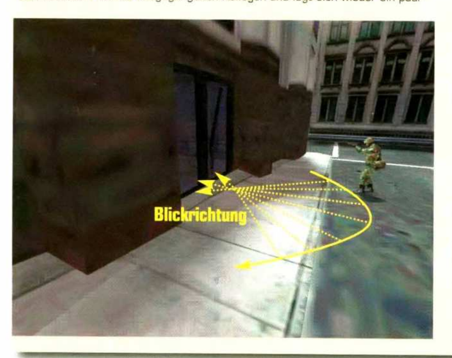
Mit einer ausreichenden Anzahl Erfahrungspunkte in der Disziplin Schleichen gelangen Sie dicht an die Gegner.

Taktiken





Nachrücken
Durch diese Taktik geben sich die verschiedenen Teams gegenseitig Deckung, ohne sich weit voneinander zu entfernen. Am Beispiel einer Straße müssen Sie folgendermaßen vorgehen: Lassen Sie Ihr Scharfschützenteam am Anfang der Straße in die Hocke gehen, damit es die gesamte Straße im Blickfeld hat. Wählen Sie dann das nächste Team, schicken Sie es ein paar Meter die Straße entlang und bringen Sie es ebenfalls in Stellung. Jetzt folgt das Scharfschützenteam den vorausgegangenen Kollegen und legt sich wieder ein paar Meter weiter ab. Das wiederholen Sie so lange, bis Sie das Ende der Straße erreicht haben. Zur Sicherheit postieren Sie das dritte Team am Anfang der Straße, damit es nach hinten sichert.



Eindringen 1
Diese Taktik dient zum Zugriff auf einen verschlossenen Raum. Stellen Sie ein Mitglied Ihrer Mannschaft links neben die Tür und postieren Sie sich rechts von der Tür. Wenn Sie nun die Tür öffnen und sich zur Seite lehnen, hat Ihr Nebenmann Einblick in den rechten Teil des Raumes und Sie in den linken. Stellen Sie sich aber auf keinen Fall direkt vor die Tür. Einerseits versperren Sie Ihrem Kameraden das Schussfeld und für den Fall, dass sich mehrere Gegner in dem Raum befinden, bieten Sie gleichzeitig für alle eine Zielscheibe.

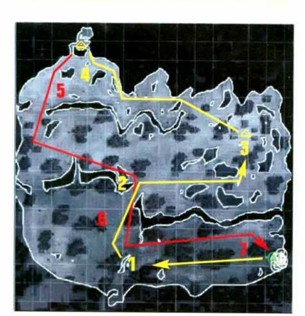
Eindringen 2
Wenn Sie alleine in einen Raum eindringen müssen, stellen Sie sich neben die Tür und öffnen sie. Gehen Sie dann langsam seitwärts an der Tür vorbei, während Sie Stück für Stück das Innere des Raumes inspizieren. Wenn Sie zum Beispiel von links starten, sehen Sie an der Türkante entlang zuerst den rechten Teil des Raumes. Je weiter Sie sich bewegen, desto mehr sehen Sie vom Inneren, bis Sie schließlich den kompletten Raum nach Feinden abgesucht haben.

Hinterhalt
Positionieren Sie die gesamte Mannschaft in der Nähe eines gegnerischen Stützpunktes. Geben Sie dann allen den Befehl, in die Richtung zu schauen, in der sich der Feind befindet. Wenn alle in Position sind, feuern Sie einen Schuss ab. Daraufhin kommen die meisten Gegner angerannt und laufen Ihrem Team direkt vor die Flinte.

Die Missionen

Iron Dragon

Team A: Sturmgewehr + Scharfschütze
Team B: Sturmgewehr + Sturmgewehr
Team C: Sturmgewehr + Maschinengewehr



HINWEG:

1. Die erste Wache Schleichen Sie in die Nähe von Punkt 1 und erledigen Sie die Wache im Sandbunker. Daraufhin stürmen weitere Wachen heran, die Sie mit dem Rest Ihres Teams ausschalten.

2. Das Lager Anschließend kümmert sich der Scharfschütze um den Terroristen, der sich bei Punkt 2 verschanzt hat. Wenn der Weg frei ist, schleichen Sie hinter dem Felsen hervor zu Punkt 3, wo sich die Zelte der Terroristen befinden.

3. Der Überfall Wenn Sie die Gruppe ausgemacht haben, feuern Sie eine Granate in die Menge. Mit etwas Glück gehen alle Gegner zeitgleich zu Boden und Sie können sich auf die nächste Aufgabe konzentrieren. Andernfalls sollten Sie den Kopf unten behalten und warten, bis sich die Gegner blicken lassen.

4. Der Anführer Die nächste Aufgabe besteht darin, den Kopf der Bande dingfest zu machen. Bringen Sie dazu zwei Teams hinter dem Felsen in Position, um die herausstürmenden Gegner abzufangen. Sie schleichen währenddessen mit Ihrem Team an der Felswand in Richtung des Eingangs, stürmen den Unterschlupf und nehmen die Zielperson in Gewahrsam.

RÜCKWEG:

5. u. 6. u. 7. Rückzug An diesen Punkten sind inzwischen Einheiten in Stellung ge-

gangen und versperren Ihnen den Rückzug. Bewegen Sie sich langsam vorwärts, damit Sie ihnen nicht direkt in die Arme laufen.

Eager Smoke

Team A: Sturmgewehr + Maschinengewehr
Team B: Scharfschütze + Sturmgewehr
Team C: Sturmgewehr + Sprengstoff



1. Das Flugzeugwrack Schicken Sie Team C am Kartenrand entlang bis an den oberen Rand des Feldes. Von dort aus entdecken Sie schon einige Gegner neben dem Flugzeug. Wenn das Team in Stellung gegangen ist, eröffnen Sie das Feuer. Anschließend legen Sie den Sprengstoff neben dem Kampfjet ab.

2. Patrouille Wenn Sie sich mit Team A oder B auf den Weg machen, achten Sie bei Punkt 2 auf patrouillierende Gegner.

3. Sichern Marschieren Sie mit Team B zu Punkt 3, bringen Sie Ihre Truppe in Stellung und erledigen Sie die heranstürmenden Gegner.

4. Die Scheune Wenn keine weiteren Angreifer mehr auftauchen, schleichen Sie zu Punkt 4 und beseitigen die Gegner, die sich in der Scheune befinden. Mit dem Scharfschützengewehr können Sie aus großer Entfernung schon einige Gegner im Inneren durch das offen stehende Tor umpusten. Befreien Sie anschließend den Piloten und bleiben Sie in der Scheune.

5. Hinterhalt Team A schleicht zu Punkt 5, erledigt alle sichtbaren Terroristen und versucht, einige Geiselnehmer durch die Fenster hindurch zu erwischen.

6. Der Pilot Im Haus schleichen Sie die Treppe hinauf und befreien den zweiten Piloten. Machen Sie aber zuerst die beiden Terroristen ausfindig, die sich auf der zweiten Etage verschanzt haben.

7. Rückweg säubern Nachdem die beiden Piloten befreit wurden, patrouillieren bei Punkt 7 fünf Russen. Damit die beiden Geiseln keiner unnötigen Gefahr ausgesetzt werden, schicken Sie Team C zu diesem Einsatz.

Stone Bell

Team A: Scharfschütze + Sturmgewehr
Team B: Scharfschütze + Sturmgewehr
Team C: Sprengmeister + Maschinengewehr

1. Erste Schritte Folgen Sie mit Team A dem Pfeil und schleichen Sie hinter den Felsen. Von dort aus können Sie die ersten beiden Kontrahenten mit dem Scharfschützengewehr aus dem Weg räumen.

2. Sichern Nach kurzer Zeit kommen zwei weitere Gegner bei Punkt 2 hinter dem Hügel hervor. Nachdem Sie beide erledigt haben, feuern Sie noch ein paar Granaten in den Canyon und begeben sich wieder zum Startpunkt zurück.

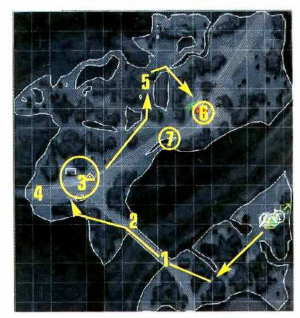
3. u. 4. Säubern Folgen Sie mit Team B dem zweiten Pfeil und erledigen Sie die Terroristen mit dem Scharfschützengewehr. Auch dieses Team ziehen Sie nach dem erfolgreichen Einsatz wieder zum Startpunkt zurück.

5. Panzerabwehr Wenn Team A und B wieder am Startpunkt sind, wählen Sie Team C aus. Gehen Sie ein paar Meter Richtung Brücke und nehmen Sie den Raketenwerfer zur Hand. Nachdem Sie die beiden Panzer außer Gefecht gesetzt haben, ziehen Sie sich wieder zurück zu den beiden anderen Teams und wehren die angreifenden Soldaten bei Punkt 5 ab.

6. u. 7. Brückenkampf Nachdem die beiden Panzer zerstört wurden, setzen sich zwei gegnerische Trupps von Punkt 6 und 7 in Bewegung und überqueren die Brücke. Achten Sie darauf, dass Sie alle erwischen, da Sie sonst in einen Hinterhalt geraten.

Black Needle

Team A: Scharfschütze + Sturmgewehr
Team B: Sturmgewehr + Sturmgewehr
Team C: Sturmgewehr + Sturmgewehr



1. u. 2. Anschleichen Wählen Sie einen Soldaten aus, der die meiste Erfahrung beim Schleichen hat. Dieser erledigt dann die Brückenwachen bei den Punkten 1 und 2. Anschließend schleicht er sich hinter dem Haus vorbei bis zur Kreuzung.

3. Die Wachen Im Umkreis der Kreuzung befinden sich einige Gegner und in den Häusern hält je ein Kontrahent Wache.

4. Geiselbefreiung Nachdem die Kreuzung gesäubert ist, ziehen Sie die restlichen Teams zur Kreuzung, damit sie die später erscheinenden Gegner bei Punkt 4 abwehren können, während Team A die UNO-Soldaten befreit.



5. u. 6. u. 7. Sichern

In diesem Gebiet müssen Sie sich nach patrouillierenden Wachen umsehen. Schleichen Sie dann zur Rückseite der Ruine und erledigen Sie die Gegner bei den Punkten 6 und 7. Verlassen Sie aber nicht Ihre Deckung, sondern warten Sie, bis sich einige Zeit nichts mehr regt. Suchen Sie dann vorsichtig nach versteckten Gegnern und schicken Sie diese ebenfalls ins Jenseits.

Gold Mountain

Team A: Raketenwerfer + Granatwerfer
Team B: Scharfschütze + Sturmgewehr
Team C: Sturmgewehr + Sturmgewehr

1. Zivilisten

Bringen Sie einen Scharfschützen bei Punkt 1 in Stellung und schicken Sie Team A links um das Gebäude herum. Achtung: Ihnen läuft ein Zivilist über den Weg – nicht schießen!

2. MG-Stellung

Bleiben Sie auf Höhe der Pfeilspitze in der Karte stehen. Von dort aus haben Sie einen guten Blick auf die Bank. Laden Sie den Granatwerfer und feuern Sie eine paar Geschosse in die Fenster, damit die MG-Stellungen außer Gefecht sind. Anschließend ziehen Sie die restlichen beiden Teams auf der rechten Seite des Gebäudes nach und stellen die aus der Bank stürmenden Terroristen.

3. u. 4. Heckenschütze

Während Team A die Bank infiltriert, gehen Team B und C bei Punkt 3 in Stellung und säubern das gegenüberliegende Dach bei Punkt 4.

5. Absturzstelle

Nachdem Team A die Bank verlassen hat, schleichen Sie durch die Tiefgarage und erledigen die Gegner bei Punkt 5. Durch die schmalen Gassen erreichen Sie die Absturzstelle des Helikopters. Achtung: In den schmalen Gassen laufen Zivilisten herum – nicht schießen.

6. u. 7. Der Panzer

Sobald Sie die Absturzstelle inspiziert haben, erscheinen bei Punkt 6 und 7 einige Terroristen, die Sie angreifen. Bei Punkt 6 erscheint außerdem ein Panzer, den Sie aber mit einem Schuss aus Ihrem Raketenwerfer zerstören können. Zum Schluss müssen Sie alle Einheiten beim Hubschrauberlandeplatz auf dem Dach bei Punkt 4 versammeln. Achten Sie darauf, dass alle direkt auf dem Plateau stehen, da andernfalls die Mission nicht endet.

Witch Fire

Team A: Raketenwerfer + Sturmgewehr
Team B: Schallgedämpfte MP5
Team C: Sturmgewehr + Scharfschütze + Sturmgewehr

Bei dieser Mission sollten Sie ein Team nur mit einer Person besetzen. Diese muss hervorragende Schleichfähigkeiten besitzen, weil sie an einigen Wachen vorbeischleichen muss.

1. Schleichen

Schleichen Sie mit Team B und C in Richtung Punkt 1 und legen Sie sich vor der Straße auf den Boden. Eröffnen Sie anschließend das Feuer auf die Wachen, die neben der brennenden Tonne stehen. Daraufhin stürmen auf der rechten Seite des Hauses weitere Wachen aus dem Haus. Nachdem Sie die erste erledigt haben, brauchen Sie das Fadenkreuz nicht mehr zu bewegen, sondern müssen einfach weiterschießen. Alle folgenden Wachen laufen Ihnen genau vor die Flinte. Wenn Sie alle Wachen erledigt haben, betreten Sie das Haus, um das erste Missionsziel zu erfüllen.

2. Der Lkw

Nach einer Weile startet bei Punkt 2 ein Lkw. Diesen müssen Sie ausschalten, bevor er das Lager erreicht. Andernfalls haben Sie es mit einer Übermacht zu tun.

3. Das zweite Missionsziel

Team B begibt sich alleine in das Lager und schleicht den markierten Weg entlang zu Punkt 3. Dort erledigen Sie die Wachen, die sich im Haus befinden, durch die Fenster. Schleichen Sie anschließend in das Haus, um das zweite Missionsziel zu erfüllen.

4. SAM-Stellung

Kurz vor Punkt 4 schießen Sie mit dem Raketenwerfer auf die SAM-Stellung. Die restlichen Soldaten erledigen Sie mit dem Sturmgewehr.

5. Rückzug sichern

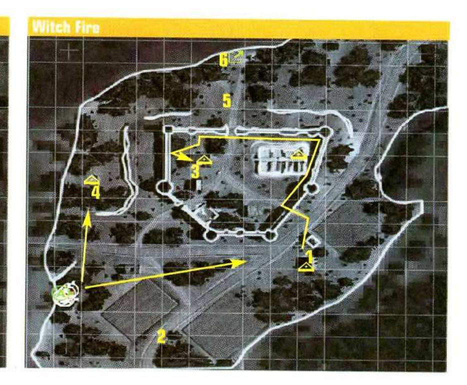
An diesem Punkt treffen sich alle Teams und eröffnen das Feuer auf die Wachen, die den Weg zum Rettungspunkt versperren.

6. Abtransport

Bei Punkt 6 werden alle Teams abgeholt und die Mission ist erfüllt.

Lars Theune

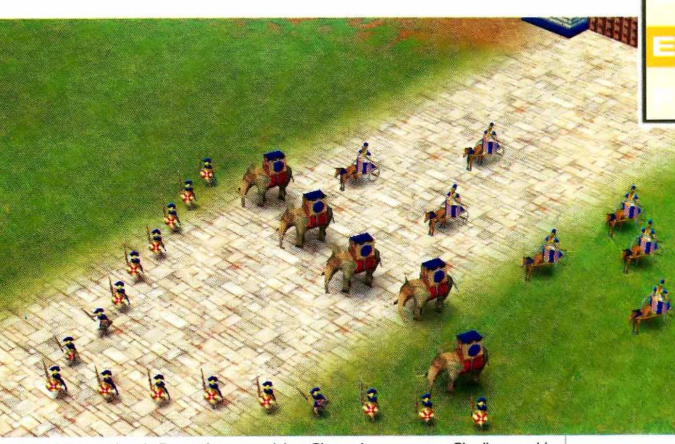




Allgemeine Tipps

Empire Earth

Wirtschaften und Wettrüsten will gelernt sein im neuen Echtzeitstrategiehit Empire Earth. Wir verraten Ihnen, was Sie alles übers Rohstoffsammeln und Schlachtfeld wissen müssen.



Solch schick aussehende Formationen erreichen Sie am besten, wenn Sie die verschiedenen Einheiten per Hotkey steuern. Nehmen Sie sich dafür genügend Zeit zum Üben.

Ressourcenmanagement

Sind die Rohstoffe Mangelware?

Nein – Rohstoffe sind in der Regel in Hülle und Fülle vorhanden, allerdings ist das richtige Management entscheidend für den Sieg in einer Mission. Zu Spielbeginn sollten Sie sich auf die Produktion von Arbeitern konzentrieren. Die Nahrungsversorgung lässt sich meist mit einer einzigen Produktionsstätte (8 Felder) für die ganze Mission gewährleisten.

Wie viele Arbeiter sollte ich einsetzen?

Den Abbau von Eisen und Gold sollten Sie immer mit dem Maximum von sechs Arbeitern pro Erzlagerstätte vorantreiben. 20 bis 30 Arbeiter sind daher nicht zu wenig für die Wirtschaftsphase.

Muss ich beim Rohstoffabbau Angriffe fürchten?

In der Regel haben Sie Zeit genug, um Ressourcen anzuhäufen, bevor Sie sich in große Schlachten stürzen müssen. Dies setzt jedoch voraus, dass Sie noch keines der so genannten Skript-Events ausgelöst haben. Versuchen Sie daher, so lange wie möglich unbemerkt zu „siedeln". Erkunden Sie immer nur einen kleinen Teil Ihrer unmittelbaren Umgebung und warten Sie eine Weile ab, ob Sie angegriffen werden. Machen Sie dabei ausführlichen Gebrauch von der Schnellspeicherfunktion.

Epochenwechsel

Überprüfen Sie zu Beginn einer Mission immer, ob ein Epochenwechsel möglich ist. Ist dies der Fall, sollten Sie das zum primären Ziel erklären und erst dann mit der Militäraufrüstung beginnen.

Was bringen die Wirtschaftsverbesserungen?

Achten Sie auch auf die verschiedenen Wirtschaftsverbesserungen (verbesserte Holzernte, Rohstoffabbau etc.), die *Empire Earth* bietet. Investieren Sie in alle möglichen Verbesserungen, jede davon beschleunigt die weitere Produktion um einige Prozent.

Militäraufrüstung

Welche Einheiten soll ich produzieren?

Ein Tank-Rush im klassischen Sinn ist bei *Empire Earth* nicht durchführbar. Sie müssen vielmehr auf eine ausgewogene Mischung der Truppentypen setzen. Die Missionen sind im Allgemeinen nicht schwer – Ausdauer und Geduld müssen Sie allerdings mitbringen. Meistens gibt es für jede Mission einige „Schlüsseltypen", die Sie dann vorwiegend produzieren sollten.

Welche Attribute sind wichtig?

Am wichtigsten sind Reichweite und Kampfkraft. In der Regel können Sie es sich leisten, alle Truppentypen bis zum Maximum von 10 zu verbessern, bevor Sie diese in die Schlacht schicken. Vergessen Sie dabei nicht, an diese Einheitentypen weitere Boni zu vergeben, die Sie mithilfe des Menüs „Zivilisationseditor" verteilen können. EXTRATIPP: Sie müssen in einer Mission nicht alle Bonuspunkte vergeben – eventuell überzählige Punkte werden innerhalb der Kampagne übernommen. So können Sie Bonuspunkte aus leichteren Missionen aufsparen.

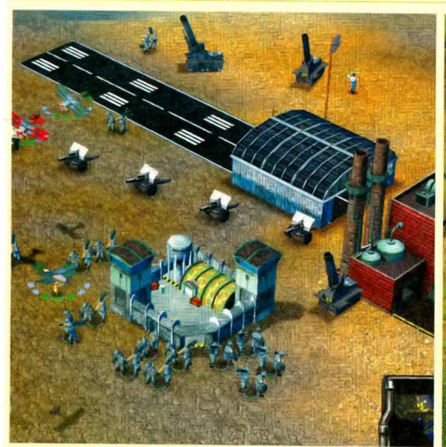
Truppensteuerung

Was muss ich bei der Steuerung beachten?

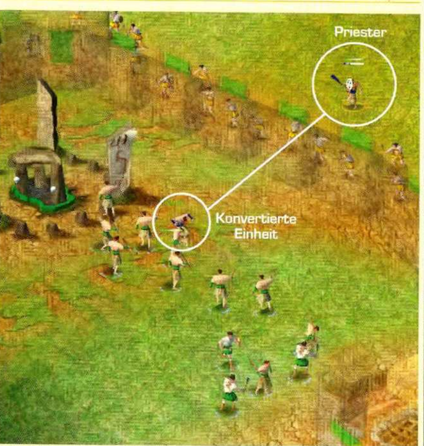
Gewöhnen Sie es sich an, die Truppentypen durch Hotkeys abzugrenzen, um in dem meist hektischen Schlachtengewusel die Übersicht zu behalten. Sie können den Einheiten auch mehrere Tasten gleichzeitig zuordnen, so dass Sie zusätzliche taktische Möglichkeiten bekommen. So können Sie zum Beispiel mit einer Taste Ihr gesamtes Heer bewegen und mit den anderen Tasten die gewünschten Typen anwählen.

Stefan Weiß

Strategische Winkelzüge



Vorgelagerte Basen sollten Sie immer absichern. Dazu zählen Krankenhaus, Türme, Stacheldraht und AA-Geschütze.



Der Gegner hat sich hinter seiner Mauer verschanzt. Kein Problem für Ihren Priester. Er konvertiert die Einheiten.

Front verlagern

Die meisten Gefechte finden weitab von Ihrer Basis statt. Die Möglichkeit, Sammelpunkte festzulegen, ist zwar schon hilfreich, allerdings geht ein Truppennachschub viel schneller vonstatten, wenn Sie vor Ort die benötigten Gebäude errichten. Kombinieren Sie solche vorgelagerten Stützpunkte mit einem Krankenhaus und errichten Sie auch einige Abwehreinrichtungen. In den meisten Missionen wird sich der Gegner hauptsächlich auf diese vorgeschobenen Stützpunkte konzentrieren, so dass Ihr Rohstoffabbau im Hauptlager ungestört vor sich gehen kann.

Vorsorgeproduktion

Wenn Sie kurz vorm Einheitenlimit sind und genügend Rohstoffe gesammelt haben, können Sie zur Vorsorge mehrere Einheiten in Auftrag geben und dabei weit über das Limit gehen. Sobald Sie in einem Kampf durch Verluste unter das Limit geraten, werden die angewählten Einheiten automatisch nachproduziert. Achten Sie aber darauf, dass die Produktion nach einer bestimmten Reihenfolge vonstatten geht. Die Einheiten, die Sie zuerst in Auftrag gegeben haben, werden auch zuerst gebaut. Sie sind natürlich flexibler, wenn Sie zum Beispiel gleich zwei oder drei Kasernen bauen. So können Sie in jeder Kaserne einen anderen Einheitentyp in Auftrag geben und Sie vermeiden Wartezeiten auf die Fertigstellung einer bestimmten Einheit.

Locken und Heilen

Das Lazarett an der Front gerät zum taktischen Leckerbissen, wenn Sie mit der „Lockvogelmethode" arbeiten. Postieren Sie zunächst Ihre Truppe innerhalb des Wirkungsbereichs des Krankenhauses und stellen Sie das Einheitenverhalten auf „Halt". Marschieren Sie nun mit einer schnellen Einheit (zum Beispiel Kavallerie) zum Gegner. Sobald Ihr Späher bemerkt wird, wird er angegriffen. Locken Sie so feindliche Truppen zu Ihrem Stützpunkt. Durch die Heilwirkung Ihres Lazaretts ist es für den Gegner sehr schwer, Ihre Einheiten ernsthaft zu schädigen. Beachten Sie, dass ein Krankenhaus auch Ihre Fahrzeuge „heilt".

Konvertieren von Einheiten

In den ersten beiden Kampagnen spielen die Priester und Propheten eine große taktische Rolle. Verbessern Sie für die Priester vor allem die Konvertierungsfähigkeit. Durch das Konvertieren erhalten Sie die Möglichkeit, Ihre Truppenstärke weit über das Limit hinaus zu überschreiten. Wenn Sie belagert werden, sollten Sie vor allem gegnerische Katapulte und Rammen umwandeln und damit für den Gegner nutzlos machen. Der Prophet spielt im Angriff eine größere Rolle. Vor allem seine Spezialkräfte verhelfen oft zum Sieg. Sehr effektiv ist das Erdbeben gegen Gebäude. Damit lassen sich bequem Abwehreinrichtungen und Militärgebäude aus dem Weg räumen. Schützen Sie ihn unbedingt!

Eingemauert

1. Mauern nehmen nach wie vor eine wichtige Rolle im Spiel ein. Sie können damit schnell und günstig Ihre Basen und Rohstoffabbaustellen sichern. Wenn Sie wissen, aus welcher Richtung der Gegner angreift, errichten Sie ein Mauerwerk und platzieren Sie dahinter oder davor Abwehranlagen (Türme, Bunker, AA-Geschütze). Türme sollten nicht in die Mauer eingebaut werden, da sie weniger Trefferpunkte aufweisen als eine Mauer. Tore hingegen halten am meisten aus.

2. In einigen Missionen tauchen immer wieder urplötzlich gegnerische Einheiten aus dem Nichts auf (Spawn). Wenn Sie solche Punkte entdeckt haben, errichten Sie einfach eine Mauer um diesen Bereich. Die Gegner landen damit automatisch im „Gefängnis". In den ersten beiden Kampagnen können Sie sich so regelrecht „Konvertierungslager" erstellen. Der Priester macht's möglich. Wenn Sie belagert werden, sollten Sie darauf achten, Ihre Tore zu verriegeln. Andernfalls kommt es zu unvorhergesehenen Überraschungen, wenn eine eigene Einheit aus Versehen zu nahe an ein Tor gelangt – es öffnet sich und der Feind strömt hinein.

Opfern von Einheiten

Das Einheitenlimit ist in manchen Missionen ein wahres Problem. Achten Sie deshalb immer darauf, ob Sie nicht überflüssige Einheiten besitzen. Ein Transportschiff, das nur einmal benutzt werden muss, können Sie getrost versenken. Überzählige Arbeiter können Sie per Populationsfunktion „entsorgen". Auch Militäreinheiten, die eine bestimmte Funktion erfüllt haben und dann nicht mehr benötigt werden, sollten Sie aus dem Spiel nehmen, um Spielraum für wichtigere Einheiten zu schaffen.

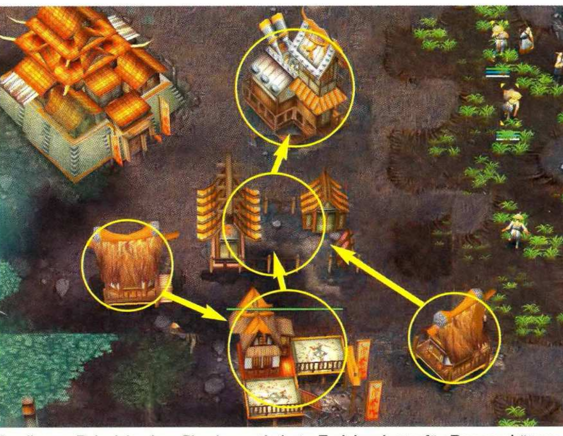
Moral erhöhen

Kämpfe an der Front werden einfacher, wenn Sie den besagten Anlocktrick benutzen. Haben Sie genügend Zeit zur Vorbereitung, errichten Sie an der Front auch ein Stadtzentrum und stellen Sie einige Häuser auf. Befehlen Sie Ihren Truppen, die Stellung innerhalb des Wirkungsbereichs des Stadtzentrums zu halten, und locken Sie den Gegner zu sich hin. Ihr Heer kämpft nun mit erhöhter Moral, solange es nicht den Wirkungsbereich verlässt.

Komplettlösung

Battle Realms

In fernöstlichen Gefilden tobt der Bär - oder besser gesagt - der Drache. Neben allgemeinen Tipps zum Reisanbau und zur Kriegskunst finden Sie die Komplettlösung für die „gute" Kampagne von Kenji, dem Fürsten des Drachenclans.



An diesem Beispiel sehen Sie eine optimierte Trainingskette für Bogenschützen und Drachenkrieger. Die Hütten „schicken" die Bauern direkt ins Trainingslager.

Rohstoffversorgung

Was muss ich beim Reisanbau beachten?

Bei der Rohstoffversorgung sollten Sie unbedingt auf kurze Wege achten. Errichten Sie immer in unmittelbarer Nähe der Ressourcenquelle eine Bauernhütte. Auf das Wässern können Sie in den meisten Missionen verzichten. Die Felder sind ergiebig genug und der Reis wächst schnell genug wieder nach. Sollte es einen Engpass geben, können Sie immer noch wässern. In der Regel genügt es, je drei bis vier Bauern zum Ernten und zum Wasserholen/Wässern einzusetzen. Wenn keine Wasserstelle in der Nähe eines Reisfeldes ist, sollten Sie nach Möglichkeit einen Brunnen in dessen Nähe errichten, um die Wege zu verkürzen.

Lohnt es sich, mehrere Hütten zu errichten?

Auf jeden Fall. Sie erhöhen damit die maximale Ressourcenmenge, die Sie lagern können. Außerdem geht das Bevölkerungswachstum schneller vonstatten.

Ich werde ständig attackiert und kann keine Basis etablieren. Was mache ich falsch?

Ihr erstes Ziel in den meisten Missionen besteht darin, einen geeigneten Standort für Ihr Lager zu finden. Wenn Sie beim Erkunden der Karte in ein Gefecht verwickelt werden, weiß der Gegner schon, wo Sie sind und Sie bekommen kein Bein auf den Boden. Starten Sie in so einem Fall lieber neu und benutzen Sie zunächst nur die Bauern für die Erkundung. Die Bauern können meistens in aller Ruhe ein Lager errichten, ohne dass sie angegriffen werden. Probieren Sie ruhig etwas mit den Entfernungen herum – so lange Sie sich weit genug vom Feind entfernt aufhalten, werden die Gegner nicht aufmerksam. Sie können so sogar direkt vor der Nase eines feindlichen Clans Gebäude errichten und sparen dadurch lange Anmarschwege Ihrer Truppen.

Sollte ich eine zusammenhängende Basis bauen?

Nein – versuchen Sie möglichst, mehrere Standorte gleichzeitig zu besiedeln. Erstens kommen Sie viel schneller an die begehrten Ressourcen und zweitens verwirren Sie dadurch den Gegner, da er nicht genau den Hauptstandort ermitteln kann. Die gegnerische KI wird sich meistens auf einen Stützpunkt konzentrieren, so dass Sie in den anderen Basen in Ruhe weiter aufrüsten und wirtschaften können. Denken Sie nur immer daran, die Population zu steuern, indem Sie bei den Bauernhütten festlegen, wo genau Nachwuchs zur Welt kommen soll.

Errichten Sie Produktionsketten!

Sie können selbstständige Produktionsabläufe einrichten, indem Sie die gewünschten Gebäude auswählen und einen Rechtsklick auf das Zielgebäude machen. Beispiel: Wenn Sie ein Bauernhaus auswählen und einen Rechtsklick auf ein Dojo machen, laufen alle in dieser Hütte geborenen Bauern zum Dojo. Wählen Sie das Dojo und klicken auf den Übungsplatz, laufen Lanzenträger automatisch zum Fernkampftraining usw. ... durch die Anlage solcher „Trainingsketten" sparen Sie eine Menge Zeit.

Trainieren der Militäreinheiten

Was ist beim Aufrüsten zu beachten?

Versuchen Sie, im Laufe einer Mission mindestens je zwei Gebäude eines Typs zu errichten. So können Sie viel schneller Einheiten trainieren. Außerdem haben Sie so die Möglichkeit, in einem Gebäude die jeweiligen Einheiten zu trainieren, während Sie im zweiten Gebäude des





Mit dem Flammenschwert zerlegen Drachenkrieger im Nu Gebäude. Gleiches gilt für Bogenschützen mit Feuerpfeilen.



Errichten Sie nach und nach vorgelagerte Basen (1 bis 3). So können Sie direkt in der Nähe des Gegners aufrüsten.

gleichen Typs die Einheiten-Upgrades durchführen.

Auf welche Einheiten sollte ich mich konzentrieren?

Versuchen Sie, eine gesunde Mischung aller Typen anzustreben. Lediglich die einfachen Lanzenträger werden in den späteren Missionen immer ineffektiver. Wichtig ist, dass Sie immer eine Kombination aus Fern- und Nahkämpfern in einer Armee haben. In den späteren Missionen wird es immer wichtiger, verbesserte Einheiten zu besitzen. Bevor Sie also mit einer Truppe losziehen, sollten Sie die diversen Upgrades, die ein Schrein oder eine Feuerwerksfabrik bieten, auf jeden Fall durchgeführt haben.
EXTRATIPP: Für die „gute" Kampagne erwies sich die Kombination Drachenkämpfer (mit Chi-Schild) und Bogenschütze als sehr effektiv gegen den mächtigen Lotusclan von Zymeth.

Kampferfahrung

Wie behalte ich im Kampf den Überblick?

Da die Gefechte in der Regel sehr hektisch ablaufen, empfehlen wir Ihnen, UNBEDINGT mit Hotkeys zu arbeiten. Gewöhnen Sie es sich an, immer die gleichen Tasten für die gleichen Einheiten zu belegen. Prägen Sie sich auch die Funktionstasten ein, mit denen Sie blitzschnell die Sonderfähigkeiten aktivieren können. Oft machen sich Ihre Truppen viel zu sehr selbstständig – wenn Sie dies unterbinden wollen, müssen Sie immer die Funktion „Halt" (N-Taste) aktivieren. Erst dadurch wird es möglich, etwas Taktik ins Spiel zu bringen und zum Beispiel Fernkämpfer am gewünschten Ort stehen zu lassen. Im Kampagnenspiel hat es sich als vorteilhafter erwiesen, mit mehreren kleinen Gruppen zu agieren statt mit großen Verbänden. Stellen Sie immer Trupps aus ca. fünf bis sechs Einheiten zusammen und weisen Sie ihnen Hotkeys zu.

Wie gelange ich schnell an Yang-Punkte?

Sobald Ihre Armee gerüstet ist, machen Sie erst einmal einige Streifzüge, um kleinere Gefechte zu bestreiten. Die andere Variante ist: einfach einigeln und gegnerische Angriffe abwehren. Sammeln Sie dadurch die wertvollen Punkte und investieren Sie diese sofort in Verbesserungen. Sie sollten immer erst möglichst viele Verbesserungen erreicht haben, bevor Sie sich den Hauptzielen einer Mission widmen. In vielen Missionen werden Sie immer wieder an den gleichen Stellen vom Gegner angegriffen. Errichten Sie dort Verteidigungen und sammeln Sie so Ihre Punkte.

Das Produzieren von Nachschub dauert zu lange, was mache ich falsch?

Wenn Sie herausgefunden haben, an welchen Stellen der Gegner eine Basis besitzt, sollten Sie Ihre Militärgebäude in deren Nähe verlegen. Errichten Sie quasi vor Ort eine neue Front, inklusive Bauernhütte. So können Sie direkt in der Nähe des anstehenden Kampfes Bauern produzieren und diese auch trainieren. Lassen Sie aber immer einige Krieger in Ihrem Hauptlager zurück, um sich verteidigen zu können. Türme spielen hierbei eine wichtige Rolle.

Wie halte ich meine Verluste gering?

Sobald Sie in der Lage sind, Geishas auszubilden, sollten Sie immer ein bis zwei davon in der kämpfenden Truppe haben. Lassen Sie nach einem Gefecht Ihre Truppen immer etwas ruhen – sie erholen sich nach einiger Zeit automatisch. Vergewissern Sie sich VOR einem geplanten Angriff immer, dass der Energiebalken Ihrer Truppen (blau) gefüllt ist. Andernfalls können sie nicht auf ihre Spezialfähigkeiten zurückgreifen.

Taktiken

Wie wirkt sich das Gelände im Kampf aus?

Bei *Battle Realms* spielt das richtige Ausnutzen des Terrains eine große Rolle. Nehmen Sie sich Zeit, eine Karte zu erkunden, um Bergrücken, enge Täler und ähnliches auszumachen. Sieg oder Niederlage entscheidet sich oft schon an der simplen Truppenaufstellung. Wenn möglich, lassen Sie Ihre Fernkämpfer erhöht Stellung beziehen und befehlen Sie ihnen, die Stellung auch zu halten. Nutzen Sie Nahkampfeinheiten, um gegnerischen Fernkämpfern schnell auf die Pelle zu rücken. Da der Gegner dies bei Ihnen auch versucht, müssen Ihre Nahkämpfer auch eine Schutzfunktion übernehmen, indem sie den Gegner daran hindern, Ihre Fernkämpfer zu erreichen.

Anlocken der Feinde

Wenn Sie an einer strategisch günstigen Stelle Position bezogen haben, können Sie mit einer schnellen Einheit gegnerische Truppen zu sich hinlocken und sie dann aufreiben. Wenn Sie noch die Möglichkeit haben, dort Türme zu errichten, bringt Ihnen das einen zusätzlichen taktischen Vorteil.

Feindliche Truppen ablenken

Wenn die Rohstoffversorgung kein Problem darstellt, können Sie auch bewusst Ablenkungsmanöver starten, indem Sie an verschiedenen Stellen der Karte einfach Bauernhütten oder andere Gebäude platzieren. Wenn gegnerische Truppen darauf stoßen, sind sie erst mal eine Weile beschäftigt, bis sie die Gebäude zerstört haben. Nutzen Sie die Zeit, um zum Beispiel die gegnerische Reisernte lahmzulegen.

Sieg durch Schnelligkeit

Verlassen Sie sich nicht immer auf das Prinzip „Erst einigeln, dann angreifen". Gerade, wenn Sie den Drachenclan spielen, gibt es einige Missionen, die sich durch schnelles Angreifen leichter beenden lassen. Um das herauszufinden, sollten Sie einfach zu Beginn einer Mission erst schnell die Karte erkunden. Wenn der Gegner ebenfalls mit wenigen Einheiten startet, haben Sie gute Chancen, ihm von Anfang an das Aufrüsten unmöglich zu machen.

Kenjis Rache – Guter Weg des Drachenclans

1. Provinz von Söldnern befreien

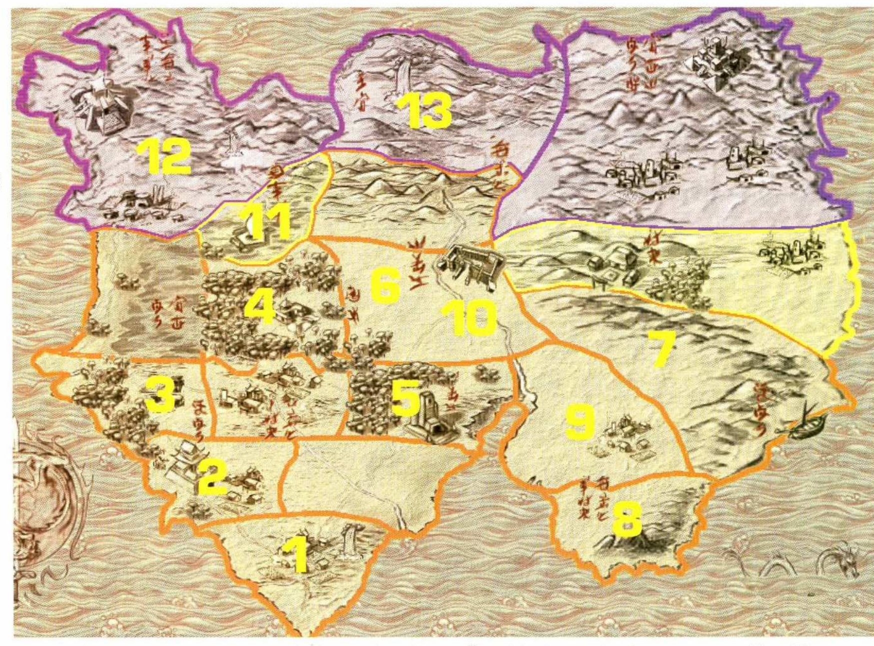
Kein großes Problem. Produzieren Sie einfach 20 Bauern und sammeln Sie so viele Rohstoffe, dass Sie ca. 15 Lanzenträger ausbilden können. Zusammen mit Kenji und Otomo überqueren Sie im Osten die Furt und halten sich nördlich. Die Banditen haben nur ein kleines Lager, bestehend aus einer Bauernhütte, einem Turm und einem Dojo. Zerstören Sie zuerst den Turm, danach die anderen Gebäude. Einige Banditen streunen in der Nähe des Flusses herum.

2. Shinjas Feste angreifen

Bleiben Sie zunächst im Südosten der Karte und bilden Sie Bauern und danach ein Heer aus. Setzen Sie vor allem auf Bogenschützen und Drachenkämpfer. Arbeiten Sie sich bis zu dem Hohlweg im Norden vor und bauen Sie auf der Ebene davor alle Gebäudetypen, die zur Verfügung stehen. Sammeln Sie genug Yang-Punkte, um die Bogenschützen und Drachenkämpfer maximal zu verbessern. Die Bogenschützen platzieren Sie dann auf dem westlichen Kamm. Locken Sie die gegnerischen Truppen an, die im Pfeilhagel untergehen. Den Zugang zum Kamm versperren Sie mit Ihren Helden und einigen Drachenkämpfern.

3. Die Nordstraße befreien (Wolfsclan besiegen)

Retten Sie als Erstes die Kämpferin Arach (nördlich der Stallungen). Siedeln Sie mit allen Einheiten nach Osten um und schlagen Sie Ihr Lager bei den Reisfeldern am Fluss auf. Dort können Sie sich viel besser verteidigen. Errichten Sie einen Turm und besetzen Sie ihn mit einem Bogenschützen. Sobald Sie 25 Soldaten trainiert haben (Mischung aus Bogenschützen und Dra-



Sie haben in der Kampagne die Wahl, wie Sie vorgehen. Unsere Übersichtskarte zeigt den von uns gewählten Weg.





Schlagen Sie Ihr Lager am besten an dieser Stelle der Karte auf. Hier können Sie sich gut verteidigen. Vergessen Sie nicht, einen Abwehrturm zu errichten, um frühzeitig gegnerische Truppen zu erspähen.



Machen Sie Türme mithilfe einer Einheit „sichtbar". Ihre Bogenschützen können dann aus sicherer Entfernung das Feuer eröffnen.



So klappt's – Nutzen Sie den Geländevorteil aus und postieren Sie Ihre Bogenschützen auf diesem Kamm. Achten Sie aber darauf, dass der Zugang von einigen Nahkämpfern blockiert wird. So bleiben die Fernkämpfer unverletzt.

chenkämpfern), können Sie bei den Pferdeweiden eine Stallung errichten. Trainieren Sie darin so viele berittene Einheiten wie möglich. Sobald Ihre Armee komplett ist, begeben Sie sich damit über die Furt nach Norden und über den Wasserfall nach Westen. Von dieser Seite haben Sie keine Schwierigkeiten, den Wolfsclan auszulöschen.

4. Schwanenteich schützen

Sobald die Zwischensequenz vorbei ist, eilen Sie schnell zum Geisha-Haus und helfen dort. Verteilen Sie Ihre Gruppe rund um das Gebäude, da Sie mehrfach von mehreren Seiten angegriffen werden. Stellen Sie immer eine Geisha zu den Kämpfern, um sie zu heilen. Wenn Sie erfolgreich sind, erhalten Sie die Meldung, dass Uferstadt automatisch dazugewonnen wurde.

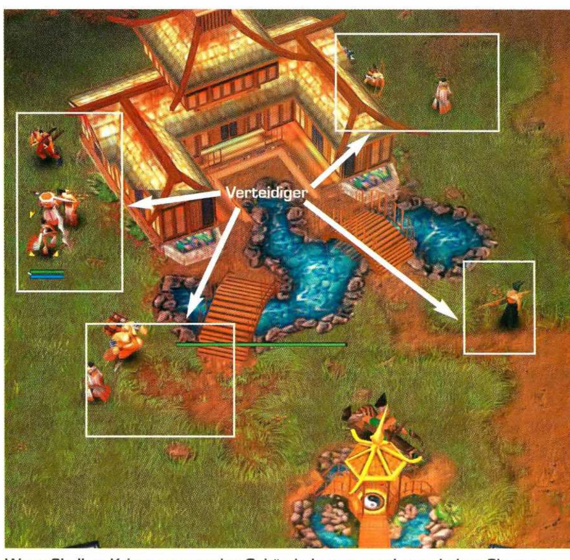
5. Lotusclan besiegen

Marschieren Sie schnell zu dem großen See im Norden und errichten Sie dort Ihre Basis. Sichern Sie die Anlage mit zwei Türmen nach Nordosten. Während Sie Ihr Heer aufrüsten, sollten Sie im Westen Stallungen errichten und alle Pferde dort domestizieren. Je mehr berittene Soldaten Sie erhalten, umso besser. Stoßen Sie mit Ihrer Armee zum nordöstlichen Ufer des Sees vor – dort befindet sich ein Vorposten des Lotusclans. Weiter östlich ist das Hauptlager zu finden. Konzentrieren Sie sich bei den Angriffen zunächst auf Zaubertürme, die Sie am besten mit Ihren verbesserten Fernkämpfern ausschalten. Die Nahkämpfer übernehmen wieder den Schutz der Bogenschützen. Sollte die Mission einfach nicht zu Ende gehen, müssen Sie die Karte systematisch nach weiteren Lotuskriegern absuchen. Benutzen Sie Reiter und klappern Sie zuerst alle Reisfelder ab.

6. Schlangenholm einnehmen

Errichten Sie Ihre Lager zunächst beim ersten Reisfeld nahe am Fluss. Achtung, der Schlangenclan wird ab und zu von Südosten über den Fluss kommen! Stellen Sie daher zum Schutz ein paar Krieger und einen Turm ab. Trai-

nieren Sie vorwiegend Drachenkrieger, Kabuki und Bogenschützen. Machen Sie sich dann auf den Weg zum Reisfeld im Nordwesten der Karte. Dort errichtet der Lotusclan einen kleinen Stützpunkt. Ist diese Bedrohung beseitigt, verlegen Sie Ihr Lager nach Norden. Bauen Sie die Militärgebäude schon auf der Ostseite des Flusses in der Nähe des Wasserfalls. Bevor Sie das Hauptlager des Lotusclans angreifen, sollten Sie sich zunächst um die Zerstörung des Wolfsclans kümmern. Marschieren Sie dazu mit einer schlagkräftigen Truppe am Ostufer nach Südosten. Der Widerstand dürfte nicht allzu groß sein. Schwieriger wird es mit dem Lotusclan im Nordosten. Tasten Sie sich durch die Errichtung von Türmen immer weiter vor. Sie sollten immer gleich drei Stück an vorderster Front haben. Sobald Sie entdeckt werden, strömen Ihnen Lotuskrieger entgegen. Halten Sie die Stellung an Ihren Türmen – befehlen Sie dazu allen Fernkämpfern Halt. Setzen Sie Kabuki und Drachenkrieger nur zum Schutz der Fernkämpfer ein. Mit dieser Taktik schwächen Sie den Lotusclan. Rücken Sie weiter vor, bis Ihre Fernkämpfer gegnerische Gebäude unter Beschuss nehmen können. Konzentrieren Sie sich dabei auf die Türme und Militärgebäude. Lassen Sie sich nicht zurückdrängen und ersetzen Sie schleunigst verlorene Krieger.



Wenn Sie Ihre Krieger so um das Gebäude herum postieren, haben Sie gute Chancen, alle Angreifer abzuwehren, bevor das Geisha-Haus zerstört wird.

7. Verfolgung des Lotusclans

Das Hauptproblem besteht darin, einen geeigneten Platz für einen ruhigen Lageraufbau zu finden. Wählen Sie nur Ihre zwei Bauern aus und führen Sie die beiden zu der großen Freifläche im nordwestlichen Teil der Karte. Solange Sie sich außerhalb des gegnerischen Sichtbereichs bewegen, können Sie in Ruhe bauen. Entwickeln Sie schnell einen Brunnen, und platzieren Sie diesen direkt an das kleine Reisfeld. Diese Versorgung reicht für die gesamte Mission aus. Platzieren Sie auch alle anderen Gebäude in der Nähe – wenn Sie es richtig machen, können Sie Ihr gesamtes Heer trainieren, ohne dass Sie angegriffen werden. Entwickeln Sie auf alle Fälle die Feuerwerksfabrik und die Festung. Wenn Sie eine schlagkräftige Truppe erschaffen haben, beginnen Sie, den Lotusclan vom nordwestlichen Kartenteil zu fegen, um mehr Ruhe zu bekommen. Lassen Sie Ihr Lager von ein paar Kriegern und durch drei besetzte Türmen sichern. Klappern Sie die Karte von Norden



Nachdem Sie mit dem Schlangenclan fertig sind, verschanzen Sie sich mit einer vorgelagerten Basis an dieser Stelle, um den Lotusclan anzugreifen.



An der gezeigten Stelle können Sie Ihren Angriff auf den starken Lotusclan vorbereiten. Errichten Sie im Norden der Karte alles, was nötig ist, um ein Heer zu trainieren.





Wenn Sie gegen den Schlangenclan vorgehen, versuchen Sie, schnell seine Brunnen zu zerstören. Dann ist er gezwungen, Wasser vom Fluss zu holen, was ihn verwundbar macht.



Die gegnerische Zen-Meister-Festung ist gut im Norden der Karte versteckt. Erst, wenn Sie dieses Gebäude nebst seinem Insassen zerlegt haben, ist die Mission gewonnen.

nach Süden und von Westen nach Osten ab, um auch alle Lotusclan-Standorte zu finden.

8. Drachentreffen

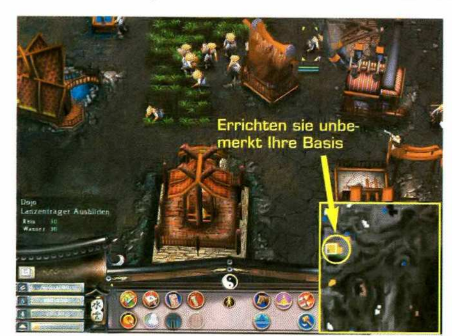
Halten Sie sich mit Ihrer Truppe südöstlich und gehen Sie langsam durch den Wald. Sie sollten ohne große Probleme das erste Treffen mit dem Drachen erreichen. Beim Aufstieg zum Berggipfel müssen Sie sehr behutsam vorgehen. Nach dem ersten Scharmützel sollten Sie Ihren Samurai alleine vorgehen lassen. Er kann alle gegnerischen Soldaten, die bei den Felskugeln lauern, mit dem Bogen ausschalten. Verlieren Sie dabei nicht die Geduld – diese Aktion dauert eine Weile. Nutzen Sie selbst die Erhöhungen aus, um weitere Gegner auszuschalten. Sie finden den Drachen schließlich unter den Kiefern im nordöstlichen Teil des Berges.

9. Verrat am Clan

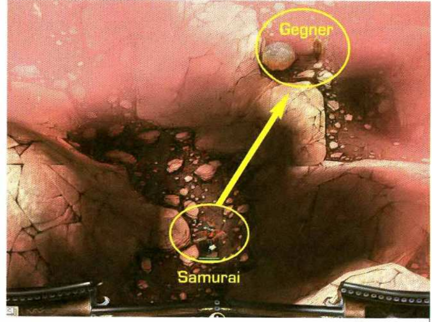
Bauen Sie in aller Ruhe Ihr Lager im Osten auf und sichern Sie es zusätzlich mit besetzten Türmen. Die gegnerische Lotusbasis befindet sich im Nordwesten der Karte bei den großen Reisfeldern. Rüsten Sie Ihre Armee nach und nach auf und benutzen Sie die Truppen zunächst nur, um die ständigen Attacken des Gegners abzuwehren. Sammeln Sie so die wertvollen Yang-Punkte und verbessern Sie Ihre Truppen. Erkunden Sie dann mit zwei bis drei Bauern die Karte in Richtung Norden. Direkt am Nordende der breiten Straße können Sie in der Regel ungestört ein zweites Lager errichten. Verlegen Sie nun Ihre Armee dorthin und starten Sie Ihre Angriffe auf den Lotusclan. Greifen Sie überwiegend aus nördlicher Richtung an. Wenn Sie alle Gebäude zerstört haben, können immer noch einige Lotuspatrouillen unterwegs sein. Suchen Sie dann entsprechend die Karte ab. Auf den Einsatz der Drachenfestung können Sie ruhigen Gewissens verzichten. Der Einsatz ist einfach zu kostspielig – die Effektivität hält sich dagegen in Grenzen. Die drei Yang-Punkte und vier Samurais, die Sie pro Drachenangriff opfern müssen, sind anderweitig sinnvoller angelegt.

10. Lotus- und Wolfsclan besiegen

Keine leichte Aufgabe – Sie müssen es mit zwei Clans gleichzeitig aufnehmen. Geschwindigkeit ist entscheidend. Bauen Sie sofort ein Bauernhaus bei dem Reisfeld am Start und laufen Sie mit dem Rest Ihrer Gruppe zur anderen Seite des Flusses zu dem nächsten Reisfeld (oberhalb der Pferde). Ernten Sie auch hier Reis und schöpfen



Der Screenshot zeigt, wie Sie sich unbemerkt im nördlichen Teil der Karte etablieren können. Sie verwalten schon 20 Einheiten, ohne dass ein Angriff stattgefunden hat.



Ihr Samurai ist die wichtigste Einheit bei dieser Mission. Er kann aus großer Entfernung alle Krieger ausschalten, die Ihnen an den gefährlichen Felskugeln auflauern.

Sie Wasser. Mit dem dritten Bauern errichten Sie, sobald es möglich ist, ein Dojo etwas weiter nordwestlich, unterhalb des großen Reisfeldes. Dort beginnt der Lotusclan gerade, seine Basis aufzubauen. Greifen Sie ihn so früh wie möglich mit Ihren Einheiten an. Drachenkämpfer und Bogenschützen spielen hierbei die entscheidende Rolle. Sie müssen es auf alle Fälle verhindern, dass der Lotusclan eine Basis aufbauen kann. Der Wolfsclan wird einige Störversuche aus dem Süden unternehmen. Errichten Sie zum Schutz Türme und lassen Sie auch einige Drachenkämpfer im Lager. Der Wolfsclan wird bald Ihre Hütte am Fluss aufspüren und auch das Haus am Startfeld. Kümmern Sie sich nicht darum, sondern festigen Sie Ihre Stellung am ehemaligen Lotus-Standort. Entwickeln Sie schnell Brunnen, um sich vom Fluss unabhängig zu machen. Wenn Sie den Lotusclan besiegt haben, können Sie sich Zeit nehmen, richtig aufzurüsten. Arbeiten Sie sich dann langsam nach Osten vor. Die Zerstörung des Wolfsclans ist dann nicht mehr schwer. Die Festung in der Kartenmitte wird nur von zwei Türmen bewacht – kein Problem für eine Horde Bogenschützen mit Brandpfeilen. Die Wolfsfeste finden Sie, wenn Sie am östlichen Flussufer nach Norden entlang marschieren.

11. Ninjas gewinnen

Marschieren Sie mit Ihrer Gruppe langsam am unteren Kartenrand nach Westen – Sie werden dabei einen Übungsplatz passieren, der von Lotus-Kriegern bewacht ist. Schlagen Sie sich am westlichen Ende der Karte nach Norden, dort befindet sich die Seelenflamme. Wenn Sie zu lange die Karte erkunden, werden sich dort immer mehr Ninjas sammeln. Laufen Sie daher zügig zum Ziel. Ihre Fernkämpfer sollten die Flamme unter Beschuss nehmen, während die Nahkämpfer herbeieilende Ninjas abwehren müssen.

12. Die vorletzte Provinz

Schlagen Sie Ihr Lager am Südrand der Karte bei dem Reisfeld auf. Dort haben Sie zwei natürliche Hindernisse – den Fluss im Westen und die Felsen im Osten. Wenn Sie schnell eine gut ausgebaute Verteidigung mit vier Türmen in Richtung Norden hochziehen, können Sie die ständigen Angriffe des Lotusclans gut abwehren. Trainieren Sie vorwiegend Drachenkrieger und Bogenschützen. Lassen Sie Ihre Truppe zunächst nur die Basis verteidigen – Sie erreichen so viele Yang-Punkte, die Sie dann in die Verbesserung Ihrer Truppen investieren können. Warten Sie mit dem ersten Angriff wenigstens so lange, bis Sie mindestens 30 Einheiten befehligen. Lassen Sie ca. 10 Krieger zur Verteidigung in der Basis und ziehen Sie mit dem Rest los, um den Lotusclan zu bekämpfen. Nehmen Sie sich zuerst die Basis im Südwesten der Karte vor. Konzentrieren Sie sich zuerst auf die Abwehr-



Diese Verteidigung hält alle Gegner auf. Auf der Karte erkennen Sie die feindlichen Lager (1 bis 4), die Sie besiegen müssen. Bei X errichten Sie eine zweite Basis.



Blockieren Sie mit diesem Heer den engen Canyon. Der Lotusclan kann dem nichts entgegensetzen und wird sich den Schädel einrennen.



türme und versuchen Sie, mit Ihrer Angriffstruppe so viel Schaden wie möglich anzurichten. Es ist nicht wichtig, dass Ihr Trupp überlebt. Solange die Verteidigung in Ihrer Basis funktioniert, können Sie ohne Probleme ständig Nachschub produzieren. Das zweite Ziel sollte die Basis in der Nordwestecke der Karte sein. Haben Sie auch damit aufgeräumt, verlegen Sie Ihre Armee und die Militärgebäude über den Fluss nach Norden. Im Osten gibt es einen engen Felscanyon, durch den der Gegner regelmäßig ausströmt. Bauen Sie kurz davor eine Stellung auf. Bauen Sie Ihre Türme im Hauptlager ab und errichten bei der Felsenge neue Türme. So können Sie den Gegner regelrecht ausbluten lassen. Sobald Sie wieder eine Truppenstärke von 35 erreicht haben, können Sie zum Generalangriff blasen. Gehen Sie wie gewohnt langsam dem Feind entgegen und beziehen Sie bei Feindkontakt Stellung.

13. Der Kampf um das Auge

Etablieren Sie Ihre Basis sofort an dem kleinen Reisfeld am Fluss. Priorität hat die Errichtung einer funktionierenden Verteidigung, bestehend aus Bogenschützen und Drachenkriegern. Platzieren Sie einen Turm direkt an der Furt – der Lotusclan wird hauptsächlich aus östlicher Richtung angreifen. Drei weitere Türme errichten Sie etwas nördlich, so dass Sie die nördlichen Furten einsehen können. Der Lotusclan wird ab und zu von dort aus anrücken. Starten Sie vorerst keine eigenen Angriffe, sondern sammeln Sie durch erfolgreiches Verteidigen Yang-Punkte und verbessern Sie damit Ihre Truppen. Für diese Mission benötigen Sie eigentlich nur Drachenkrieger und Bogenschützen. Diese lassen sich schnell und billig trainieren. Garnieren Sie Ihre Armee mit einigen Geishas und natürlich allen verfügbaren Zen-Meistern. Wenn Sie später Ressourcen im Überfluss haben, leisten Sie sich ruhig auch die Ninjas. Der Endgegner hält sich auf dem Plateau im Nordosten auf – um dahin zu gelangen, sollten Sie den südlichen Weg benutzen. Im Norden sind viel zu viele Abwehrtürme. Arbeiten Sie sich mit 25 bis 30 Kriegern nach Osten vor und zerstören alle Produktionsstätten des Gegners. Ruhen Sie sich immer wieder aus und füllen Sie Verluste auf. Wenn Sie das Lager im Südosten zerstört haben, verlegen Sie Ihre eigene Basis dorthin. Starten Sie anschließend den Feldzug in nördliche Richtung. Sobald Sie den Clanführer zu Gesicht bekommen, stürzen Sie sich mit allen Kriegern auf ihn. Danach müssen Sie sich noch der „Schattenkralle stellen". Sammeln Sie dazu Ihre Truppen wieder im Lager und gleichen Sie eventuelle Verluste wieder aus. Erst wenn Sie genügend viele Schattenkreaturen erledigt haben, taucht der Obermotz auf – meistens in der Kartenmitte. Ziehen Sie ihm dann einfach mit allen Kriegern entgegen und hauen Sie feste drauf.

Stefan Weiß



Auch wenn der Anführer des Lotusclans eine mächtige Figur ist – dem Ansturm Ihrer Bogenschützen ist er nicht gewachsen.



Der Endgegner hält sich auf der mittleren Halbinsel auf. Gegen ihn und seine Horden setzen Sie einfach all Ihre Truppen ein, um das Böse zu vernichten.



Erste Hilfe

Wiggles

Den Wiggles etwas beizubringen, ist mitunter ein langwieriges Unterfangen. Damit die Zwerge gleich zu Beginn des Spiels über verbesserte Fähigkeiten verfügen, müssen Sie die Datei „Genattribs“ mit einem Texteditor öffnen. Diese Dateien finden Sie im Ordner: „Wiggles/Data/Scripts/Misc“. Dort können Sie die Zahlenwerte ganz nach Ihren Wünschen verändern. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, in der Datei „Sparetimetuning“ die Auswirkungen aller Freizeitbeschäftigungen zu manipulieren, so dass ein Wiggle sich zum Beispiel genauso schnell in einem einfachen Zelt erholt wie in einem Luxusschlafzimmer.
Easteregg: Für alle, die eine Elfe in Ledertracht nicht besonders sexy finden, haben wir einen lustigen Trick herausgefunden, mit dem Sie ihr eine andere Kleidung verpassen können. Öffnen Sie die Datei Wiggles/Data/Texture. Hier müssen Sie entweder die Datei 32, 64, 128 oder 256 öffnen. Wenn Sie über 128 MByte Arbeitsspeicher verfügen, müssen Sie dementsprechend die Datei 128 öffnen. Darin finden Sie ein Bild mit dem Namen „Elfen_Körper“ und fünf weitere, die die Erweiterung 1 bis 5 tragen. Damit sich die Elfe nun ein anderes Kleidungsstück überstreift, müssen Sie zum Beispiel: „Elfen_Körper_Variante_1“ in „Elfen_Körper“ ändern. Zuvor sollten Sie aber die Originaldatei umschreiben, falls Ihnen die Ledertracht doch eher zusagt.

Elfen_Körper_Variante_1: Zerfetzte Kleidung
Elfen_Körper_Variante_2: Hauch von Nichts
Elfen_Körper_Variante_3: Kleines Schwarzes
Elfen_Körper_Variante_4: Bikini
Elfen_Körper_Variante_5: Ohne Oberteil

Phillip Coman



Haben Sie sich nicht schon immer gefragt, wie die Elfe aus Wiggles wohl mit gewagteren Klamotten aussieht? Mit diesem Trick können Sie es ausprobieren.

Spider-Man

Um an die vielen verschiedenen Kostüme und Goodies in Spidermans neuestem Abenteuer zu gelangen, müssen Sie einige Cheats eingeben. Gehen Sie dazu im Hauptmenü des Spiels auf „Special“ und dann auf „Cheats“. Die Cheats im Überblick:

ADMNTIUM	Unverwundbarkeit
UATUSEES	What if Contest
RGSGLLRY	Charakter-Viewer
CINEMA	Movie-Viewer
FUNKYTWN	Toon Spidey
STICKMAN	Stick Spidey
CLUBNOIR	Ben-Reilly-Kostüm
FANBOY	Comic Collection
MME WEB	Levelauswahl
EGOTRIP	Großer Kopf
GLANDS	Unbegrenzt viel Netz
LEANEST	Alle Extras
WEAKNESS	Gesundheit auffüllen
KIRBYFAN	Game Comic Covers
ROBRTSON	Storyboard-Viewer
SM LVIII	Quick-Change-Kostüm
MRWATSON	Peter-Parker-Kostüm
KICK ME	Amazing-Bag-Man-Kostüm
XILRTRNS	Scarlet-Spider-Kostüm
SYNOPTIC	Spidey-Unlimited-Kostüm
TRISNTNL	Captain-Universe-Kostüm
MIGUELOH	Spider-2099-Kostüm

Redaktion

FIFA 2002

Wenn Sie einen Spieler verkaufen wollen, können Sie mit einem Trick die Ablösesumme enorm steigern. Stellen Sie einfach die Werte des Spielers auf die höchste Stufe. Dadurch erhöht sich auch die Summe, die Sie für diesen Spieler erhalten.

Redaktion

Stronghold

Rechtsklicken Sie mit der Maus auf die Desktop-Verknüpfung von *Stronghold*. Gehen Sie auf „Eigenschaften" und ergänzen Sie den Zielpfad mit dem Zusatz: „Strong Debug". Nun können Sie mit folgenden Tastenkombinationen die Cheats aktivieren:

ALT-L	Steigert den Level des Charakters (anschließend den Charakter anwählen)
ALT-C	Charakter wählen
ALT-P	Charakter verbessern
ALT-B	Ändert die Gebäudeart um 1
ALT-F	Ändert die Gebäudeart um 10
ALT-K	Zerstört eine feindliche Festung
ALT-Z	Zerstört feindliche Einheiten

Die Programmierer haben auch ein kleines Easteregg in *Stronghold* versteckt. Wenn Sie einige Male hintereinander auf Jester den Hofnarren klicken, gibt er ein paar witzige Kommentare von sich.

Redaktion

Civilization 3

Sammeln Sie so viele „Hütten" wie möglich ein! Mit etwas Glück können Sie auf diese Weise in den ersten Spielrunden einen technologischen Vorteil gegenüber den Computergegnern herausholen. Die Zivilisationseigenschaft „Expansionist" (darüber verfügen unter anderem Amerikaner, Briten und Russen) ist dabei sehr hilfreich, da Sie zusätzlich zu den normalen Starteinheiten noch einen schnellen Scout umsonst bekommen.
Expandieren Sie schnell! Die Computergegner gehen im Gegensatz zu den Vorgängern sehr aggressiv zur Sache und gründen ununterbrochen neue Städte. Wenn Sie einmal ins Hintertreffen geraten, wird es sehr schwer, diesen Rückstand wieder aufzuholen. Zehn Städte sollten Sie mindestens haben – wenn diese so eng wie möglich beieinander liegen, haben Sie auch kein so großes Problem mit der Korruption.
Bauen Sie Weltwunder! Insbesondere die Große Bibliothek sollte auf jeden Fall in einer Ihrer Städte stehen. Damit erhalten Sie jede Technologie, die bereits zwei Ihrer Gegner erforscht haben, völlig kostenlos. Dazu ist es allerdings nötig, mit den betreffenden Ländern in diplomatischem Kontakt zu stehen.
Entwickeln Sie so schnell wie möglich die Monarchie! Die hierzu notwendigen Technologien sind schnell erforscht und die neue Regierungsform ist dem Despotismus in jeder Hinsicht überlegen. Wenn Sie ein friedlicher Typ sind, sollten Sie danach auf die Republik hinarbeiten, da dort mehr Geld eingenommen und in die Forschung investiert werden kann.



Wenn ein wichtiger Rohstoff außerhalb Ihrer Stadtgrenzen liegt, können Sie ihn mit einem Arbeiter und einer Kolonie unkompliziert und effektiv sichern.

Redaktion

World War 3: Black Gold

Auch beim Dritten Weltkrieg gibt es einige hilfreiche Cheats: Drücken Sie während des Spiels „Enter" und geben Sie dann „peace" ein. Nun sind folgende Codes einsetzbar:

HereYouAre!	Zeigt gegnerische Einheiten und Gebäude auf der Karte an
BeautifulWorld	Karte aufdecken
MoneyForNothing x	Verschafft Ihnen x Geld
Limit_up x	Einheitenkosten auf x setzen
NobelPrize 1	Sofortige Erforschung möglich

Redaktion

S.W.I.N.E.

Schweinerei: Auch in dem Strategieknaller gibt es kleine Tricks. Aktivieren Sie im Spiel mit SHIFT + ENTER die Konsole und geben Sie folgende Cheats ein:

Smarten	Befördert eine oder mehrere selektierte Einheiten
mo money	1.000 Credits
quicker than death	Zerstört gegnerische Einheiten mit einem Schuss
blitzkrieg	Beendet den Level erfolgreich
instant delivery	Schnelles Liefern der Einheiten

Redaktion

Aliens vs. Predator 2 (dt.)

Die Alien-Jagd gestaltet sich wesentlich einfacher mit unseren Cheatcodes. Drücken Sie im Spiel ENTER und tippen Sie dann „<cheat> " (das Leerzeichen hinter dem letzten > ist wichtig). Nun können Sie einen der folgenden Codes eingeben und mit ENTER aktivieren.

Mpcanthurtme	Godmodus an/aus
Mpschuckit	Waffen/Munition
Mpsmithy	Volle Rüstung
Mpkohler	Munition
Mpicu	Third-Person-Perspektive

Redaktion

Ghost Recon

Um die Cheats einzugeben, müssen Sie ENTER auf dem Nummernblock betätigen.

Superman	Godmode
TeamSuperman	Team Godmode
Shadow	Unsichtbarkeit
TeamShadow	Team unsichtbar
Ammo	Unlimitierte Munition
Refill	Inventory nachfüllen
Autowin	Mission erfolgreich beenden
Chickenrun	Granaten werden zu Hühnern

Redaktion

Thema Technik

Mittlerweile bekommen Sie nahezu jede Grafikkarte mit einem TV-Ausgang geliefert. Die wenigsten Anwender nutzen das gute Stück, obwohl sie sich dabei eine Menge Geld für einen Stand-alone-DVD-Player sparen könnten. Wir zeigen Ihnen nicht nur, wie Sie dieses ungenutzte Stück Hardware richtig zum DVD-Schauen benutzen, sondern auch, wie Sie die DVD-Wiedergabe an Ihrem PC verbessern können.

Die Soundkulisse im betagten Kopfhörer erinnert eher an einen kaputten Staubsauger auf 45 Umdrehungen als an die eigentliche Baller-Szene im Filmhit *Die Matrix*? Wenn sich Ihr Heimkino-Hörerlebnis so darstellt, wird es auch hier höchste Zeit aufzurüsten.

Fernsehgeräte verwenden

Damit Sie Ihre Filme auch bequem vom Sofa aus genießen können, empfiehlt es sich, einen Fernseher für die Video-Darstellung zu benutzen. Um ein Fernsehgerät an Ihre Grafikkarte anschließen zu können, sollte diese über einen TV-Ausgang verfügen. Eigentlich ist es gar kein wirklicher TV-Ausgang, da kein Fernsehsignal erzeugt wird. Es gibt zwei Anschlussmöglichkeiten: Composite oder S-Video. Während beim Composite (auch FBAS genannt) Farb- und Helligkeitsanteile sowie Synchronimpulse über eine gemeinsame Leitung übertragen werden, bietet S-Video (auch Y/C genannt) eine getrennte Übertragung von Helligkeitsanteilen (Y) und Farbanteilen (C). Das ermöglicht eine höhere Auflösung und Farbtreue. Verfügt Ihr Fernseher über einen S-Video-Ausgang, sollten Sie diesen auch verwenden. Fehlt dieser, so ist eine Cinch-Buchse (Composite/FBAS) oder eine SCART-Buchse vorhanden. Diese kann auch S-VHS tauglich sein, ein Blick in die Anleitung des Fernsehers hilft. Ist sie nicht ausdrücklich S-Video/VHS-tauglich, so bleibt nur der Anschluss über Composite. Am Slotblech der Grafikkarte ist der Anschluss für den TV-Out zu finden. Dieser bietet entweder einen Composite-Anschluss (Cinch) oder einen kombinierten S-Video-/Cinch-Anschluss. Ein Adapterkabel gehört meistens zum Lieferumfang der Grafikkarte. Für die Verkabelung sind spezielle Videokabel optimal, für den FBAS-Anschluss reichen aber auch handelsübliche Cinchkabel aus.



Mit einem Wandler können Sie einen S-VHS-Ausgang in einen Composite umwandeln.

Der DMA-Modus

Um einen ruckelfreien Betrieb zu ermöglichen, muss das DVD-ROM-Laufwerk im DMA-Modus betrieben werden. Diesen können Sie im Gerätemanager aktivieren. Unter Windows 98, 98 SE und Me gelangt man mittels Start -> Einstellungen -> Systemsteuerung -> System -> Gerätemanager -> CD-ROM -> Eigenschaften dorthin.

Der richtige Sound

Um die Soundqualität der DVD richtig zu nutzen und diese über die Soundkarte auszugeben, gibt es zwei Möglichkeiten: Sie können ein Dolby-System verwenden oder Sie benutzen Ihr Hi-Fi-Boxensystem.

Wenn Sie „echten" Digitalsound vom PC zum Dolby-Verstärker schicken wollen, müssen Soundkarte und Verstärker über einen kompatiblen Digitalaus- und -eingang verfügen. Hier gilt die Faustregel: optisch zu optisch und koaxial zu koaxial, ansonsten muss ein im Fachhandel erhältlicher Wandler zwischengeschaltet werden. Aber auch analog ist einiges möglich. Besitzen Sie ein 4.0-/4.1- oder 5.1-Boxensystem und eine Mehrkanal-Soundkarte wie etwa die Sound Blaster Live! 5.1, dann können Sie beides auch für die DVD-Wiedergabe nutzen. Wenn kein 5.1 möglich ist, so bieten alle besseren Soundkarten zumindest die Wiedergabe über zwei separate Stereoanschlüsse. Diese können vom DVD-Player einfach genutzt werden, da er den möglichen 5.1- oder 6.1-Ton auf die beiden Kanäle „downmixen" kann. Selbstverständlich kann man seine Soundkarte auch an einen Line-In der Stereoanlage oder ein Paar Kopfhörer anschließen. Die Tonqualität bleibt gleich, allerdings können Sie nicht ganz das volle Tonerlebnis genießen, außer Sie nutzen die Dolby-Headphone-Technik ab PowerDVD 3.0.

4.1 oder 5.1?

Wenn Sie sich entschieden haben, ein neues Soundsystem zu kaufen, sollte dies Dolby 4.1 unterstützen. Die Betitelung 4.1 ist jedoch nur bedingt korrekt. Abgeleitet wurde diese Bezeichnung von Dolby Digital 5.1. Dabei steht die Fünf für die Anzahl der kodierten Kanäle, die benutzt werden, um den Hoch- und Mitteltonbereich darzustellen. Die Daten werden für die einzelnen Satelliten (vorne und hinten, jeweils links und rechts plus Center) separat behandelt und gespeichert. Das erklärt auch, warum dieses System vorrangig bei DVDs genutzt wird. Durch die getrennten Soundkanäle benötigen die Daten entsprechend viel Speicherplatz. Die Eins steht für den zusätzlichen Tiefton- oder auch Bassbereich und verkörpert somit den Subwoofer, der bei solchen System enthalten ist.

Beachten Sie auch die Leistungsdaten eines neuen Soundsystems. Die Watt-Angabe mit dem Wert PMPO (PMPO = Peak Music Power Output) ist zwar häufig auf den Verpackungen zu finden, allerdings nur ein theoretisch berechneter Wert, der nicht aussagekräftig ist. Bei der RMS-Leistungsangabe (Root Mean Square) wird hingegen der Mittelwert der dauerhaft erbrachten Ausgangsleistung errechnet. Dadurch ist die RMS-Leistung ein verlässlicher Indikator für die Leistung des Systems. Solche Werte liegen bei einem leistungsstarken Wohnzimmer-System bei 70 bis 100 Watt. Für den Desktop-Bereich sind aber ca. 30 Watt mehr als ausreichend. Ein PC-Boxensystem erhalten Sie schon ab 70 Euro in vernünftiger Qualität. Jeder Euro, den Sie mehr ausgeben, macht sich im Klang bemerkbar.

Was gibt es beim Ländercode zu beachten?

DVDs sind mit einem Ländercode ausgestattet. Um eine DVD am PC oder auch mit einem DVD-Player abspielen zu können, muss der richtige Ländercode entweder eingestellt oder deaktiviert sein. Um den Ländercode zu deaktivieren, sind ein paar kleine Tricks nötig, da dieser Schritt von Herstellerseite nicht vorgesehen ist. Der Ländercode ist üblicherweise auf der DVD gespeichert, aber auch in der entsprechenden Hardware wie Stand-alone-DVD-Player, DVD-ROM-Laufwerk oder MPEG2-Decoderkarte oder in der Software wie Windows oder dem Software-DVD-Player. Aktuelle DVD-ROM-Laufwerke müssen ab Werk mit einem festen Regionalcode eingestellt sein. Nach dem Einlegen der ersten regionsbeschränkten DVD wird der Code festgelegt und kann vorerst nur fünf Mal geändert werden. Das Programm Drive Info (http://www.inmatrix.com/files/drvinf_download.html) zeigt die genauen Daten zum DVD-ROM-Laufwerk an. Neben der aktuellen Firmwareversion bietet es auch Informationen zum Hersteller des Laufwerks und zum Status des Regionalcodes. Wie Sie den Regionalcode auf Laufwerksseite umgehen können, erfahren Sie hier:

Folgende Schritte sind zu tun:

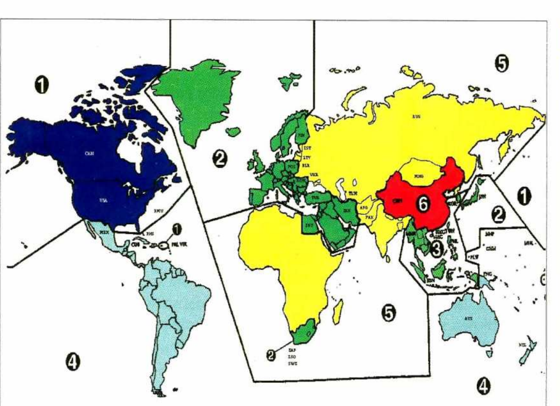
- Mit Drive Info herausfinden, welches Laufwerk im PC steckt und ob es vielleicht schon regionsfrei (RPC1) ist.
- Auf http://www.firmware.fr.st Informationen über eine modifizierte Firmware besorgen und diese downloaden
- Aufmerksam die beigefügte Dokumentation durchlesen
- Bootdiskette erstellen, das Archiv mit der Firmware und dem Flashprogramm auf der Diskette oder der Festplatte entpacken
- Notieren der Aufrufsequenz des Firmware-Update-Programms
- Löschen des DVD-ROM-Laufwerks im Gerätemanager
- Neustart und Booten von Diskette
- Kommando eingeben und den Anweisungen folgen
- Wenn Vorgang abgeschlossen ist, Rechner ausschalten und nach 30 Sekunden neu booten

Auf manchen Systemen kann ein bereits installierter DVD-Player Probleme bei der Deaktivierung des Codes bereiten. Daher empfiehlt es sich, solche Player vorher aus dem System zu entfernen. In seltenen Fällen muss sogar Windows neu installiert werden, da der Windows-interne Regionalcode mit dem des DVD-ROM-Laufwerks kollidiert.

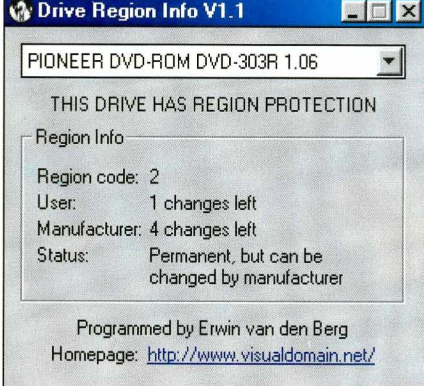
Sicherheitshinweis!!!

Beim Einspielen einer modifizierten Firmware für Ihre Hardware verlieren Sie jeden Garantieschutz. Bei einem fehlerhaften Firmware-Update, etwa durch einen Stromausfall beim Schreibvorgang, wird das Laufwerk nutzlos und defekt. In einigen Fällen kann keine neue Firmware eingespielt werden!

Sascha Pilling



Der Regionalcode teilt die Welt in sechs Zonen auf. Der Code 0 funktioniert in allen Ländern und kann überall abgespielt werden.



Nach dem Einlegen der ersten regionsbeschränkten DVD wird dieser Code festgelegt. Das Programm Drive Info zeigt die genauen Daten dazu an.

Ich mein' ja nur



Ich fühl mich so XP!

Eine Bekannte von mir hat sich nun Windows XP gekauft. Nicht, dass Sie es nötig gehabt hätte, nein. Sie besaß einen Pentium III, auf dem Windows 98 fabelhaft funktionierte. Wegen der veralteten Jahreszahl hinter dem „Windows" sah sie sich aber wohl gezwungen, sich mal was „Aktuelleres" anzuschaffen. Na gut, die Werbung mit den fliegenden Menschen („Alles wird leichter!") hatte da sicherlich etwas zu große Erwartungen geweckt. Sie hat es sich trotzdem gekauft und installiert. Danach ließ ihr Forscherdrang stark nach und wich einer tiefen Ehrfurcht vor den vielen Assistenten, Einstellmöglichkeiten, Menüs und vor allem dem Ressourcenhunger. Also wurden die optischen Schmankerl entfernt und der Desktop auf Old-School getrimmt. Nachdem Sie dann ihre ganzen Programme installiert hatte, meinte Sie nur: „Mhhmm, da ist jetzt nicht so viel anders!". Die Investition hat sich also nicht gelohnt. Denken Sie einfach dran: „Never touch a running system" ist eine Redewendung, der man zumindest bezüglich Betriebssystemen vertrauen kann.

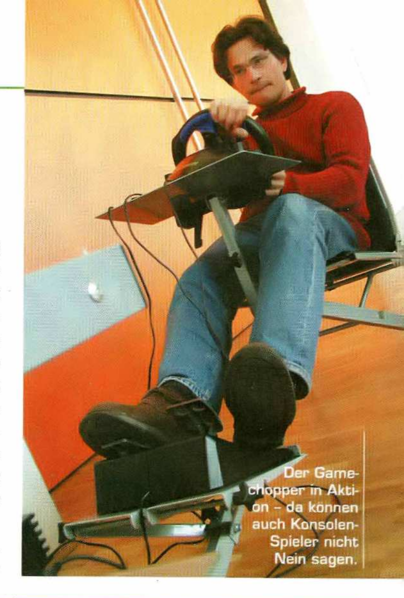
Bernd Holtmann

Gamechopper

Zubehör **Sitz für PC-Rennfahrer**

Lenkräder für den PC werden zur Befestigung an Schreibtischen stets mit Hebeln oder Schrauben geliefert. Die Sitzposition am Schreibtisch ist bei Rennspielen aber weder authentisch noch angenehm. Der Gamechopper schafft hier Abhilfe: Sein trickreich entworfenes Gerüst besitzt neben Sitzpolstern eine Metallplatte zur Montage eines Lenkrades. Die Pedale werden auf der verstellbaren Abstellfläche platziert. Da wird jedes Rennspiel zum wahren Spielerlebnis. Der Gamechopper kostet rund 350 Mark (ca. 179 EUR) und ist über die Webseiten www.gamechopper.com oder www.bigben-interactive.de zu beziehen.

Info: Dittrich-Design, 02324-906115 (www.gamechopper.com)



Der Gamechopper in Aktion – da können auch Konsolen-Spieler nicht Nein sagen.

Sound Blaster Live! 5.1 Digital

Soundkarte **Günstige Neuauflage**

Aus dem Hause Creative (Tel.: 0800-1815101) kommt die neue Sound Blaster Live! 5.1 Digital. Die günstige Neuauflage der Live! Player 5.1 verfügt über die gleichen Anschlussmöglichkeiten für Stereo-, 4.1- und 5.1-Kanal-Lautsprechersysteme (Dolby Digital). Die umfangreiche Software „Live!Ware" und die 3D-Spiele *Incoming Forces* und *E-Racer* sind im Preis von ca. 180 Mark (ca. 92 EUR) inbegriffen.

Info: Creative, 0800-1815101 (www.soundblaster.com)





Auf passenden Boxen macht die 5.1 Digital auch 3D-Sound.

TerraCAM 2move

Zubehör **Kleine Kamera für unterwegs**

Sie ist klein und macht Schnappschüsse in einer Auflösung von maximal 640x480 Bildpunkten. Die tragbare TerraCAM 2move besitzt 8 MByte Speicher, die beispielsweise 26 Bilder mit Maximalauflösung fassen. Als Stromversorgung dienen zwei AAA-Batterien. Über den USB-Stecker und ein Gestell funktioniert die 2move auch am Schreibtisch. Die Lizenz für einfache Schnappschüsse erhalten Sie für 150 Mark oder rund 77 EUR.

Info: Terratec, 02157-81790 (www.terratec.de)



Die tragbare Webcam wird mit einem Plastikstativ für den Desktopbetrieb geliefert.

E-Media Keyboard Deluxe USB

Eingabegerät **Kompakte Edel-Tastatur mit vielen Zusatztasten**

Unter der Marke SpeedLink stellt Interact (Tel.: 01805-125133) eine neue Tastatur mit dem Namen E-Media-Keyboard Deluxe USB her. Mit seinen 22 Zusatztasten steuern Sie bequem Ihren Internet-Browser, die Systemlautstärke und vieles mehr. Aber das USB-Gerät fungiert nicht nur als Eingabegerät, sondern auch als Zweifach-USB-Hub. Die Tastatur ist für 60 Mark oder 31 EUR erhältlich. Die Version ohne Hub ist zehn Mark günstiger.

Info: Interact, 01805-125133 (www.interact-europe.de)

Das Deluxe-USB-Keyboard besitzt einen eingebauten USB-HUB.

Außerdem

/// Die Inno3D GeForce3 Ti-500 ist einer der **günstigeren Vertreter der schnellsten GeForce-3-Karten.** Die AGP-Platine besitzt 64 MByte 3,5 ns DDR-Speicher und kostet ca. 770 Mark oder 394 EUR /// Von Philips (Tel.: 01805-356767) kommt ein **15-Zoll-Flachbildschirm ohne die üblichen Pixelfehler.** Der Business 150B2 kostet 1.320 Mark bzw. 675 EUR. /// Seit einigen Wochen liegt eine **verbesserte Version der Vivid!XS** mit dem Kyro-II-Grafikchip im Handel. Der Kühler wurde durch einen Kühlventilator ersetzt und die Bedienung des TV-Ausgangs verbessert. Die Grafikkarte kostet 270 Mark oder ca. 140 EUR. ///

GRAFIK-ENTSCHEIDUNG

Sie wollen Ihrem PC zum Jahresende etwas Gutes tun? Eine neue Grafikkarte vielleicht? Dann sind Sie hier genau richtig, denn auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen 16 brandheiße Einkaufskandidaten vor.

Wer kann sich im Rennen um die Gunst der Käufer durchsetzen? Wir haben 16 Grafikkarten mit Chips von Ati und nVidia getestet.

Im letzten Monat haben viele Grafikkarten mit neuen Grafikchips den Weg in die Händlerregale gefunden. Da wird es für den Einsteiger schwierig, die Marketingbegriffe der bunten Verpackungen zu enttarnen und die passende Karte finden.

Kalifornische Chips

Die Sunnyboys der kalifornischen Chipschmiede Nvidia haben die Herstellung der GeForce2-Pro-Chips eingestellt und produzieren mittlerweile einen Nachfolge-Prozessor, der zur neuen Titanium-Serie gehört. Der GeForce2 Ti ist zwar der langsamste Chip der Serie, dabei aber noch 50 MHz schneller als der Pro-Vorgänger. Interessanter sind dennoch die zwei schnelleren Titanium-Karten auf GeForce3-Basis. Der originale GeForce3 wird nämlich ebenfalls nicht mehr produziert und durch die zwei Chips GeForce3 Ti-200 und Ti-500 abgelöst. Die 200er-Variante ist dabei etwas langsamer, die Ti-500 schneller getaktet als der ursprüngliche GeForce3-Grafikchip.

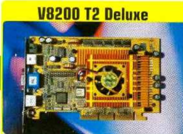
Ati sortiert

Auch die Radeon-Produkte von Ati laufen mittlerweile unter etwas anderer Kennung. Die Radeon 7500 löst beispielsweise die ursprünglichen Radeon-Karten mit DDR-Speicher ab, während die brandneue DirectX-8-kompatible Radeon 8500 als direkter Konkurrent zur GeForce3-Serie von Nvidia zu verstehen ist. Radeon 7000 und die 7200 heißen die beiden Radeon-Neuauflagen mit 32 MB DDR- und 64 MB SDR-Speicher. Sie sind besonders für Einsteiger interessant.

Retail oder OEM?

Die zwei Radeon-Platinen 7500 und 8500 von Ati gibt es in zwei Verkaufsversionen: Retail und OEM (siehe unten). Der







	3D Prophet III Ti-500	Tornado GeForce3 Ti-500	V8200 T2 Deluxe	WinFast Titanium 500 TDH
Hersteller/Info-Telefon	Guillemot/09123-96580	Innovision/02779-1400	Asus/02102-95990	Leadtek/0031-365365578
Preis	DM 929,-	DM 800,-	DM 630,-	DM 979,-
Grafikchip/-takt	GF3 Ti-500/240 MHz	GF3 Ti-500/240 MHz	GF3 Ti-200/175 MHz	GF3 Ti-500/240 MHz
Speicher	64 MB DDR SDRAM	64 MB DDR SDRAM	64 MB DDR SDRAM	64 MB DDR SDRAM
Speicherdetails	250 MHz (DDR), 3,8 ns	250 MHz (DDR), 3,8 ns	200 MHz (DDR), 4 ns	250 MHz (DDR), 3,8 ns
Anschlüsse	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out	VGA, TV-Out, Video-In	VGA, TV-Out, DVI
Optimale 3D-Auflösung/CPU	1.280x1.024/ab 900 MHz	1.280x1.024/ab 900 MHz	1.024x768/ab 800 MHz	1.280x1.024/ab 900 MHz
Software	Keine	Inc. Forces, DVD-Player, Photo Impact	Messiah, Sacrifice	DVD-Player, Dronez, Gunlok
Sonstige Ausstattung	S-Video-Verlängerungskabel	S-VHS-Kabel, Umstecker	Div. Kabel, 3D-Brille	S-VHS-Kabel, Umstecker
Übertaktbar (Chip/Speicher)	260/565 MHz	260/565 MHz	253/520 MHz	255/565 MHz
Kommentar/Wertung	Eine grundsolide Ti-500 mit gutem Kühlkörper 92%	Ein Preistipp unter den sonst teuren Ti-500-Karten 92%	Knackiges Paket mit viel Ausstattung 92% (PC Action Gold)	Verdammt gute Karte mit Hardware-Monitoring 92%

Unterschied liegt bei beiden vor allem in der Taktfrequenz und im Preis. Die Retail-Karten kosten zwischen 50 und 100 Mark mehr als OEM-Karten, sind dafür aber mit 290/460 MHz (Grafikchip/Grafikspeicher der Radeon 7500) und 275/550 MHz (Grafikchip/Grafikspeicher der Radeon 8500) getaktet. Die OEM-Ware hat etwas weniger Hertz, nämlich 270/460 bei der Radeon 7500 OEM und 250/250 bei der Radeon 8500 LE.

Die Unterscheidung

Die Retail-Karten von Ati finden Sie stets in einem bunten Verkaufskarton, auf dem der Schriftzug „Built by Ati" prangt. Bei den niedriger getakteten OEM-Karten findet sich an der Stelle ein „Powered by Ati". Da beide Grafikkartenversionen vorerst selbst von Ati produziert und dann weiterverkauft werden, können Sie Retail- oder OEM-Produkt nicht anhand der Platine unterscheiden. Die Radeon 8500 OEM besitzt also alle Bauteile der Retail-Variante, so auch den flotten 3,6-ns-Speicher. Grafikchip und Speicher lassen sich dort allerdings nicht hochtakten.

DirectX ist wichtig?

Wenn Sie bei all den Titaniums und Radeons den Überblick verloren haben, dann sollten Sie die Grafikchips nach ihren Hardwarefähigkeiten unterscheiden, die in der Spieleschnittstelle DirectX zum Einsatz kommen. Reine DirectX-7-Grafikkarten sind die Ati Radeon 7500, alle GeForce2-Platinen (MX/MX200/MX400/GTS/Pro/Ultra/Ti) und auch jene mit den Kyro-I/II-Chips.

Auf CD-ROM

Spiele-Benchmarks

Wie schnell ist welche Karte. Wir zeigen Ihnen die Benchmarkergebnisse in OpenGL und DirectX 8.0.

benchmark.pdf

	3D Prophet III Ti-200	GV-GF3200	HIS Radeon 8500 OEM	Radeon 8500 OEM
				
Hersteller/Info-Telefon	Guillemot/09123-96580	Gigabyte/040-2533040	Enmic/038828-970	Alternate/06403-905010
Preis	DM 600,-	DM 630,-	DM 600,-	DM 640,-
Grafikchip/-takt	GF3 Ti-200/175 MHz	GF3 Ti-200/175 MHz	Radeon 8500 LE/250 MHz	Radeon 8500 LE/250 MHz
Speicher	64 MB DDR SDRAM	64 MB DDR SDRAM	64 MB DDR SDRAM	64 MB DDR SDRAM
Speicherdetails	200 MHz (DDR), 4 ns	200 MHz (DDR), 4 ns	250 MHz (DDR), 4 ns	250 MHz (DDR), 4 ns
Anschlüsse	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI/VGA2	VGA, TV-Out, DVI/VGA2
Optimale 3D-Auflösung/CPU	1.024x768/ab 800 MHz	1.024x768/ab 800 MHz	1.280x1.024/ab 900 MHz	1.280x1.024/ab 900 MHz
Software	PowerDVD3	PowerDVD3, Ser. Sam, F.A.K.K. 2, Rune	DVD-Player	DVD-Player
Sonstige Ausstattung	S-Video/Composite-Stecker	S-Video-Verlängerungskabel	Diverse Kabel, Umstecker	Diverse Kabel, Umstecker
Übertaktbar (Chip/Speicher)	225/510 MHz	225/510 MHz	260/540 MHz	260/540 MHz
Kommentar/Wertung	Guter Aktivkühler, leider wenig Übertaktungspotenzial 90%	Solide Karte mit starkem Spielebundle für Actionfans 90%	Gute Alternative, besitzt Multi-Monitor-Support 90%	Solide Karte, ebenfalls für zwei Monitore konzipiert 90%



	Sparkle GF3 Ti-500	Radeon 8500 OEM	GF3Ti200-DV64	V7700 Ti/T
Hersteller/Info-Telefon	Sparkle/06403-905010	PowerMagic/05932-50450	Aopen/01805-559191	Asus/02102-95990
Preis:	DM 850,-	DM 570,-	DM 620,-	DM 390,-
Grafikchip/-takt	GF3 Ti-500/240 MHz	Radeon 8500 LE/250 MHz	GF3 Ti-200/175 MHz	GF2 Ti/250 MHz
Speicher	64 MB DDR SDRAM	64 MB DDR SDRAM	64 MB DDR SDRAM	64 MB DDR SDRAM
Speicherdetails	250 MHz (DDR), 3,8 ns	250 MHz (DDR), 3,6 ns	200 MHz (DDR), 4,5 ns	200 MHz (DDR), 4 ns
Anschlüsse	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out, DVI/VGA2	VGA, TV-Out, DVI	VGA, TV-Out
Optimale 3D-Auflösung/CPU	1.280x1.024/ab 900 MHz	1.280x1.024/ab 900 MHz	1.024x768/ab 800 MHz	1.024x768/ab 700 MHz
Software	Keine	DVD-Player	WinDVD2000	DVD-Player, Messiah, ST: New Worlds
Sonst. Ausstatt.	S-Video-Verlängerungskabel	Diverse Kabel, DVI2VGA-Stecker	Keine	S-Video-Verlängerungskabel
Übertaktbar (Chip/Speicher)	260/565 MHz	260/540 MHz	220/520 MHz	305/475 MHz
Kommentar/Wertung:	Günstige GeForce3-Ti-500-Karte mit Ausstattungsdefizit 90%	Eine günstige Alternative zu den teuren Retail-Versionen 90%	Robuste Karte mit etwas langsamem Grafikspeicher 89%	Eine Platine mit dicker Ausstattung, gut zu übertakten 88%

Die Testkandidaten

Im Test hatten wir gleich vier GeForce2-Ti-Karten. Die Gladiac 516 von Elsa hat ein schwarzes Platinendesign und einige Detailschwächen. Ihr DDR-Speicher grenzt mit 5 ns Zugriffszeit das Übertaktungspotenzial ein. Ein Software-DVD-Player lag der Karte leider nicht bei. Die V7700 Ti/T von Asus bietet mit 4 ns Speicher eine bessere Übertaktungsbasis, nicht zuletzt auch wegen des Diagnosechips der Platine. Zweigleisig fährt Sparkle mit seiner GeForce2 Ti (SP6600 Ti), denn sie wird mit 4 oder 5 ns Zugriffszeit beim Speicher angeboten. Zum Test nahmen wir die konkurrenzfähigere 4-ns-Version zur Hand. Weitere Ausstattungsunterschiede gibt es bei den beiden Malermeistern nicht.

Die Ti-200-Kollegen

Gut verarbeitet ist die GeForce3 Ti-200 von Hercules. Die 3D Prophet III Ti-200 besitzt einen abgeflachten Blue-Orb-Aktivlüfter, der den Grafikchip gut kühlt. Der Speicher unseres Vorserien-Grafikpropheten war allerdings auf maximal 475 MHz zu übertakten. Die Asus V8200 T2 Deluxe konnten wir hingegen fast auf Ti-500-Niveau hochtakten (235/520 MHz für Chip/Speicher). Der darauf verbaute Diagnosechip sorgt auch hier dafür, dass der Käufer den Chip beim Übertakten nicht durchbrennt. Mindestens ebenso hervorragend ist auch die Ausstattung der T2 Deluxe.

Gut gekühlt

Die Kühlung der GV-GF3200 von Gigabyte war im Test wie bei allen Kandidaten ordentlich. Entsprechend gut fielen die Übertaktungsergebnisse aus: 225 MHz Chiptakt und 510 MHz Grafikspeicher. Besonders auffällig ist aber das mitgelieferte Spielepaket, welches mit *Rune*, *Heavy Metal F.A.K.K. 2* und *Serious Sam* echte Actionkracher bereithält. Von Aopen kommt die GF3Ti200-DV64, welche ein mit der Asus-Karte verwandtes Kühlsystem benutzt. Der Speicher ist mit 4,5 ns nicht der schnellste, ließ sich aber immerhin auf 220/520 MHz übertakten. Sehr einsteigerfreundlich ist das Tool, welches nach neueren Treibern oder BIOS-Versionen im Internet sucht und bei der Installation hilft.

Die Überflieger

Natürlich haben wir auch Vertreter der schnellsten GeForce3-Variante im Testlabor auf ihre Spieletauglichkeit getestet. Zunächst ist da die 3D Prophet III Ti-500 von Hercules. Im Vergleich zur Ti-200 aus gleichem Hause besitzt die Ti-500 einen DVI-Ausgang für digitale Flachbildschirme. Übertaktungstechnisch sieht es bei der Platine allerdings nicht so gut aus wie beispielsweise bei der WinFast Titanium 500 TDH von Leadtek. Deren massiver Kühlblock bedeckt nämlich in einem Stück den Grafikchip sowie den DDR-Speicher und sorgt in Verbindung mit dem Diagnosechip für sichere Übertaktungserfolge. Die WinFast Ti-500 besitzt ebenfalls einen DVI-Ausgang und wird zusätzlich mit dem DirectX-8-Spiel *Dronez* ausgeliefert.

Flotte Preisbrecher

Die Sparkle GeForce3 Ti-500 besitzt einen DVI-Out und gibt sich – abgesehen von ihrem Kühlerdesign – eher unauffällig. Umso spannender ist der Preis, denn die Karte ist für 850 Mark vergleichsweise günstig. Noch sparsamer geht es bei der Tornado Ti-500 von Inno3D, denn sie wandert seit zwei Wochen für schlappe 770 Mark bei www.compuflash.org über den Ladentisch. Die Ausstattung der Platine ist ordentlich, auch wenn ihr der DVI-Ausgang der Konkurrenzkarten fehlt. Als kleinen Ausgleich gibt es mit *Incoming Forces* noch ein DirectX-8-optimiertes Spiel dazu, das die Platine besonders für preisbewusste Aufrüster interessant macht.

Last but not least

Schließlich konnten wir auch noch vier Radeon-Karten mit den niedriger getakteten OEM-Chips genau unter die Lupe nehmen. Die einzige 7500er im Feld kommt dabei von PowerMagic und besitzt einen nur leicht niedrigeren Chiptakt von 270 MHz (original: 290 MHz). Der verwendete Speicher besitzt

Grafikchip-Details

Zum Technikvergleich haben wir hier Infos zu den aktuellen Grafik-Rechenmeistern zusammengetragen.

Grafikchip	Render-Engine	Chip-/RAM-Takt	RAM-Bandbreite
Radeon 32 SDR	2 Pixel x 3 Texel	164/164 MHz	2,6 GB/s
Radeon 64 DDR	2 Pixel x 3 Texel	182/364 MHz	5,8 GB/s
Radeon 7500	2 Pixel x 3 Texel	290/460 MHz	7,3 GB/s
Radeon 8500	4 Pixel x 2 Texel	275/550 MHz	8,8 GB/s
GeForce2 MX-400	2 Pixel x 2 Texel	200/166 MHz	2,7 GB/s
GeForce2 GTS	4 Pixel x 2 Texel	200/333 MHz	5,3 GB/s
GeForce2 Pro	4 Pixel x 2 Texel	200/400 MHz	6,4 GB/s
GeForce2 Ti	4 Pixel x 2 Texel	250/400 MHz	6,4 GB/s
GeForce3 Ti-200	4 Pixel x 2 Texel	175/400 MHz	6,4 GB/s
GeForce3	4 Pixel x 2 Texel	200/460 MHz	7,3 GB/s
GeForce3 Ti-500	4 Pixel x 2 Texel	240/500 MHz	8,0 GB/s

Die reine MHz-Zahl ist aufgrund von Architekturunterschieden der Grafikchips nicht mit der Grafikleistung gleichzusetzen.





	Gladiac 516TV-Out	SP6600 Ti (4ns)	Radeon 7500 OEM	SP6600 Ti (5ns)
Hersteller/Info-Telefon	Elsa/0241-6060	Sparkle/06403-905010	PowerMagic/05932-50450	Sparkle/06403-905010
Preis:	DM 380,-	DM 330,-	DM 380,-	DM 300,-
Grafikchip/-takt	GF2 Ti/250 MHz	GF2 Ti / 250MHz	Radeon 7500	GF2 Ti/250MHz
Speicher	64 MB DDR SDRAM	64 MB DDR SDRAM	64 MB DDR SDRAM	64 MB DDR SDRAM
Speicherdetails	200 MHz (DDR), 5 ns	200 MHz (DDR), 4 ns	270 MHz/4 ns	200 MHz (DDR), 5 ns
Anschlüsse	VGA, TV-Out	VGA, TV-Out	VGA, TV-Out, DVI/VGA2	VGA, TV-Out
Opt. 3D-Auflösung/CPU	1.024x768/ab 700 MHz	1.024x768/ab 700 MHz	1.024x768/ab 700 MHz	1.024x768/ab 700 MHz
Software	3DMark2001, Sacrifice	Keine	DVD-Player	Keine
Sonst. Ausstatt.	S-Video-/Composite-Stecker	S-Video-Kabel	S-VHS-Kabel, Umstecker	S-Video-Verlängerungskabel
Übertaktbar (Chip/Speicher)	295/460 MHz	300/460 MHz	310/250 MHz	280/440 MHz
Kommentar/Wertung:	Etwas langsamer Speicher und kein DVD-Player im Gepäck 86%	Gut und günstig, unser Preis-Leistungs-Tipp 86%	Diese Karte hat kaum Vorteile gegenüber der 7500 von Ati 86%	Unser Preistipp mit etwas schlechterem Grafikspeicher 83%

PREISTIPP PC ACTION AWARD

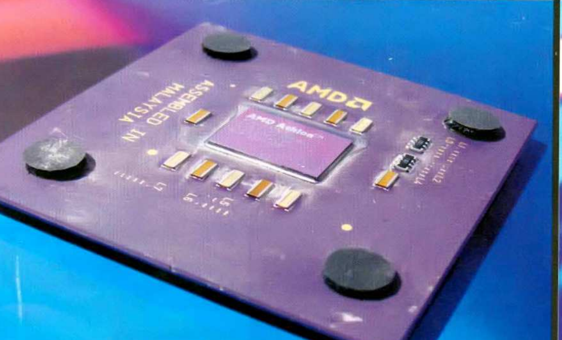
die gleiche Taktung wie das Ati-Vorbild, wobei sich die OEM-Karte deutlich schlechter übertakten ließ. Das Ati-Softwarebundle aus dem hauseigenen DVD-Player und der Hydravision-Software zur Ansteuerung mehrerer Monitore fehlt allerdings. Dafür findet sich in der Verpackung immerhin Power DVD 3.0. Die Radeon-8500-OEM-Karten von Enmic und Alternate wurden ebenfalls von Ati gefertigt, kommen allerdings mit der Ati-Software.

Das Ende vom Lied

Geschwindigkeitsfanatiker sollten unbedingt einen Blick auf die GeForce3 Ti-500 Karten werden. Die Karte von Sparkle kostet zwar immerhin 850 Mark, dafür bekommen Sie eine der schnellsten Platinen, die es momentan zu kaufen gibt. Wenn Ihnen Ausstattung und Leistung gleichermaßen wichtig sind, gibt es nur eine Wahl: die Asus V8200 T2 Deluxe. Wer die 630 Mark investiert, bekommt ein Rundum-Sorglos-Paket aus Spielen, Software und einer sehr gut zu übertaktenden Next-Generation-Grafikkarte. Pfennigfuchsern empfiehlt PC Action die SP6600 Ti von Sparkle. Für nur 330 Mark erhalten Sie hier robuste GeForce2-Power ohne viel Drumherum.

Bernd Holtmann

Fax - Abruf : ☎ : 0900 40093318 (28,16ATS) ✚ : 0901 579984 (4,23SFR/min)





CHIPSFRISCH

Ob Hauptprozessoren oder Mainboard-Chips: Wir zeigen Ihnen, was aktuell ist auf dem Markt rund um das Herz Ihres PCs.

Der Wettkampf um den flottesten Hauptprozessor bleibt spannend. Während sich Hauptprozessorhersteller Intel darauf konzentriert, den Pentium 4 mit immer schnelleren Megahertz-Zahlen auszuliefern, sichert sich AMD mit dessen Konkurrent Athlon XP und einer wahren und schlichten Botschaft immer mehr Marktanteile: „Nicht die Megahertz-Zahl bestimmt die Prozessor-Leistung, sondern die effektive Rechengeschwindigkeit.“

Ungleiche Brüder

Die wichtigsten Fragen sind also: Welcher Chip bietet das meiste fürs Geld, welcher bringt die beste Performance? Im Praxis-Vergleich zwischen AthlonXP und dem Pentium 4 wird schnell klar, dass die Me-

gahertz-Zahl wirklich nicht mehr ausschließlich die Rechenleistung bestimmt. Diese hängt eher mit der internen Beschaffenheit und der im besten Falle für die CPU optimierten Software zusammen. Und dort bestehen zwischen Athlon XP und Pentium 4 große Unterschiede.

Namensänderung

Für den Athlon XP verwendet AMD erstmals eine neue Leistungsangabe für die einzelnen Modelle. Die Angabe beschreibt die Prozessorleistung bei einem ganzen Benchmark-Paket, das den Vergleich mit Konkurrenz- und eigenen Prozessoren ermöglichen soll. Den neuen AMD-Prozessor gibt es in fünf Varianten: mit 1.333, 1.400, 1.466, 1.533 und 1.600 MHz. Die Händler verkaufen diese Prozessoren als Athlon XP 1.500+, 1.600+, 1.700+, 1.800+ und 1.900+. Der Athlon XP ist übrigens stets schneller als ein gleich getakteter Athlon mit Thunderbird-Kern.

Der Palomino-Vorteil

Der Athlon XP unterstützt die Befehlssatz-Erweiterung SSE, die eigentlich aus dem Hause Intel kommt. AMDs zu SSE kompatible Befehlssatz heißt „3DNow! Professional" und greift auf 52 neue Befehle (70 insgesamt) zurück, die vor allem von Grafikkarten-Treibern genutzt werden. Dadurch kann die Performance im Vergleich zum letzten Athlon um rund 10 Prozent gesteigert werden. Aber der Athlon XP kann auch ein wenig wahrsagen – zumindest versucht er es, denn eine kleine Prefetching-Einheit liest spekulativ benötigte Daten im Voraus in den L2-Zwischenspeicher. Dies führt noch einmal zu ungefähr fünf Prozent mehr Leistung.

Der Duron

Dieser „kleine Bruder" des AMD Athlon besitzt weniger internen Zwischenspeicher und ist deshalb günstiger. Ab 900 MHz verwenden alle Duron-Prozessoren den etwas schnelleren Morgan-Chipkern. Aufrüster sollten dies bei einer Neuanschaffung berücksichtigen und sich eher das neue Modell zulegen. Alle Duron-Prozessoren werden übrigens immer noch nach ihrer tatsächlich verwendeten Taktfrequenz benannt. Der flotteste Duron am Markt besitzt eine Taktfrequenz von 1.200 MHz und kostet rund 300 Mark.



Für AMD-Prozessoren sind besonders die neuen Platinen mit KT266A-Chipsatz empfehlenswert. Teilweise werden wird der Chipneuling auch einfach statt der alten KT266-Chips verbaut.



Hinten rechts sehen Sie einen ungekühlten Pentium-4-Prozessor, im Vordergrund den blauen RDRAM-Speicher. Mittlerweile gibt es auch DDR-basierende Mainboards für den Pentium 4.

Intels Pentium 4

Für die aktuelle Prozessorfamilie aus dem Haus Intel zählen besonders drei Punkte: Megahertz, Prozessor-Zwischenspeicher und die Befehlserweiterung „SSE2". Schon im Januar soll der verbesserte Pentium 4 mit dem Northwood-Kern auf den Markt kommen und bis zu 2,2 GHz auf der Brust haben. Er wird 512 KByte Level2-Zwischenspeicher besitzen, also doppelt so viel wie die momentan verfügbaren Pentium-4-Prozessoren mit Willamette-Kern. In Zusammenspiel mit speziellen auf SSE2 optimierten Programmen soll der neue Pentium 4 für mehr Performance sorgen. Die SSE2-Optimierung von Spielen schreitet nur langsam voran. Bisher stehen nur *Black&White* und *Aquanox* auf der Liste.

Die alte Garde

Auch auf Intels Seite gibt es günstigere Prozessorfamilien neben dem Pentium 4. Zum ei-

Mainboardchipsätze für AMD-Prozessoren

Hier die aktuellsten Chipsätze für AMD-Hauptprozessoren Athlon, Duron und Athlon XP im technischen Vergleich:

Hersteller/Chipsatz	AMD/760	Acer/Alimagik	Nvidia/Nforce	Sis/735	VIA/KT133A	VIA/KT266A
FSB-Takte	100, 133 MHz DDR	100, 133 MHz DDR	100, 133 MHz DDR	100, 133 MHz DDR	100, 133 MHz DDR	100, 133 MHz DDR
Speicher	DDR-SDRAM	DDR-/SDR-SDRAM	DDR-SDRAM	DDR-/SDR-SDRAM	SDR-SDRAM	DDR-/SDR-SDRAM
Onboard	–	Sound (AC 97)	Grafik, Sound, LAN	Sound, LAN	Sound	Sound, LAN
USB-Ports	4	6	6	6	4	6

Mainboardchipsätze für Intel-Prozessoren

Hier können Sie vier aktuelle Chipsätze für den Pentium 4 und einen für Pentium III und Celeron-Prozessoren vergleichen:

Hersteller/Chipsatz	Intel/i850	Intel/i845	VIA/P4X266	Sis/645	VIA/815
FSB-Takte	100 MHz (400 intern)	100 MHz (400 intern)	100 MHz (400 intern)	100 MHz (400 intern)	100, 133 MHz
Speicherart	RDRAM	SDR-SDRAM	DDR-SDRAM	DDR-SDRAM/SDR-SDRAM	SDR-SDRAM
Speicherdetails	PC800/PC600	PC133	PC100/133/200/266	PC100/133/266/333	PC100/133
Prozessoren	Pentium 4	Pentium 4	Pentium 4	Pentium 4	Pentium III, Celeron
Onboard	Sound	Sound	Sound, LAN	Sound, LAN	Sound
USB-Ports	4	4	6	6	4

nen wäre da die Celeron-Familie. Sie gibt es mit zwei verschiedenen Chipkernen, von denen die mit unter 800 MHznicht mehr empfehlenswert sind, da sie nur mit 66 MHz Front-Side-Bus arbeiten. Besonders rechenstark sind allerdings die Tualatin-Celerons ab 1.200 MHz, da sie mit 256 KByte doppelt so viel internen Level2-Zwischenspeicher besitzen wie die Coppermine-Kollegen. Der Pentium III war lange Zeit State-of-the-Art, seine Produktion läuft allerdings Anfang 2002 aus. Beim Neukauf sollten Sie darauf achten, sich ein Modell mit 133 MHz Front-Side-Bustakt zuzulegen (normal: 100 MHz).

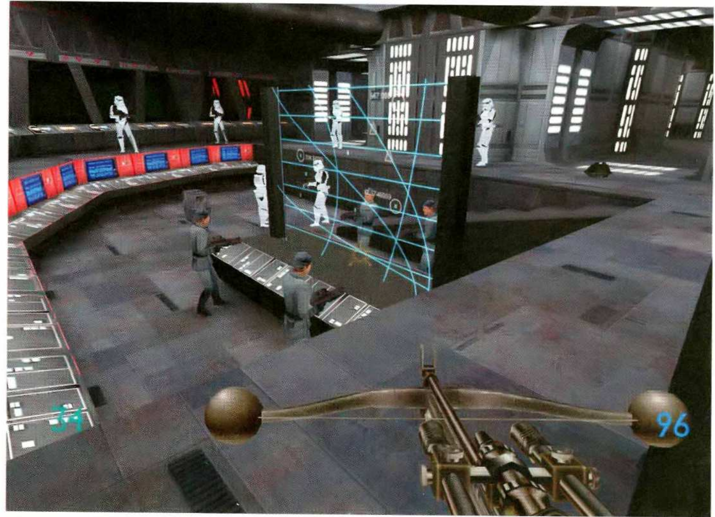
Ein Heim für CPUs

Je nachdem, ob Sie sich bei Ihrem Hauptprozessor für ein Gerät von AMD oder Intel entscheiden, trennen sich die Möglichkeiten bezüglich der verfügbaren Hauptplatinen. Besonders wichtig dabei ist der verwendete Mainboard-Chipsatz. Er ist zentraler Bestandteil jeder Hauptplatine und entscheidet zum Beispiel über die Art des zu verwendenden Hauptspeichers und seine Menge. Für den Pentium 4 gibt es derzeit fünf aktuelle Mainboard-Chipsätze, für den Pentium III und die Celeron-Prozessoren mondestens 2. Der erste Mainboard-Chip für den Pentium 4 hieß i850 und unterstützte ausschließlich die teure Speicherart RDRAM der Firma Rambus. Der i845 Komplettsysteme für den Endkunden günstiger machen, da er langsamen SDR-Speicher (Single Data Rate) verwendet. Der i845D wird hingegen DDR-Speicher (Double Data Rate) unterstützen und steht kurz vor der Markteinführung. Wer nicht auf Intels DDR-Lösung warten möchte, der kann zu den beiden Alternativ-Chipsätzen Sis-645 und dem VIA-P4X266 greifen.

Trautes Heim

Für alle AMD-Prozessoren gibt es momentan sogar sechs verschiedene Chipsätze. Besonders interessant ist dabei der neue Nforce-Chipsatz von Nvidia, denn er besitzt einen integrierten GeForce2-Grafikchip, der unter optimalen Verhältnissen etwas schneller ist als eine GeForce2 MX-200. Außerdem wird es auch Nforce-Mainboards mit eigenem Dolby-Digital-Decoder geben. Aufrüster können hier einiges an Geld sparen, wenn sie nicht schon über bessere Hardware verfügen. Die Redaktionsempfehlung geht wegen des geringeren Preises an den KT266A-Chipsatz. Wer von einem alten Mainboard mit KT133-Chipsatz allerdings auf einen Athlon XP upgraden will, sollte gleich auch Geld für ein neues Mainboard zur Seite legen. Die KZ7A-Mainboards von Abit basieren auf diesem Chipsatz und sind laut Hersteller-Webseite in den Revisionen 1.0, 1.1 und 1.2 nicht Athlon XP-tauglich. Der Grund dafür liegt in der Taktfrequenz des Front-Side-Bus, der für den neuen Athlon bei 133 MHz liegen muss. KT133-Chipsätze haben allerdings Probleme, diesen Takt stabil anzubieten.

Bernd Holtmann



Die Geschwindigkeit von Spielen ist heutzutage nicht mehr ausschließlich vom Hauptprozessor abhängig, sondern vielmehr von der Grafikkarte. Für Jedi Knight II sollte beides recht flott sein.

Die volle Dröhnung

Sie sind kurz vor Weihnachten auf der Suche nach dem guten Ton? Gut, denn wir haben für Sie aktuelle Sound-Hardware unter die Lupe genommen.

Terratec DMX 6fire 24/96

Mit der DMX 6fire 24/96 kommt erstmals eine für Spieler geeignete Karte, bei der sogar Hobbymusiker schwach werden.

Nachdem 3D-Sound in Spielen mittlerweile fast zum guten Ton gehört, dreht sich momentan alles um die Klangqualität: also Sampleauflösung und Frequenz. Aus diesem Grund arbeitet die 6fire auch mit einem hochwertigen 24-Bit- und 96-kHz-Wandler, der sowohl analoge als auch digitale Signale verarbeitet. Besonders aufgefallen sind uns die hochwertigen Komponenten allerdings auch mit Hi-Fi-Boxen nicht. Das liegt vor allem daran, dass die hohe Klanngqualität nicht über die ganze Strecke gehalten werden kann. Die 3D-Soundschnittstelle EAX wird über die Sensaura-Technik emuliert, kommt aber an den Original-Klang einer Sound Blaster Live! nicht heran. Im Musikbereich ist die 6fire ein wahrer Klangkoloss, nicht zuletzt wegen der Menge an zusätzlicher Audiosoftware und der internen (und abgeschirmten) Anschlussbox. An ihr befinden sich alle Anschlüsse, ob digital oder analog, ob MIDI oder Mikrofon. Kleine LEDs zeigen sogar, welche der Anschlüsse benutzt werden. 5.1-Sound ist bei DVD-Filmen dank des mitgelieferten Power DVD 3.0 kein Problem. Fazit: Wenn Sie audiophil veranlagt sind und die Soundausgabe nicht ausschließlich für PC-Spiele nutzen, dann ist die 6fire Ihre Karte. Rund-um-die-Uhr-Spieler kaufen sich besser sieben aktuelle Spiele und eine günstigere Platine.

Bernd Holtmann

DMX 6fire 24/96

Hersteller:	Terratec
Info-Telefon:	02157-81790
Web-Site:	www.terratec.de
Preis:	Ca. DM 499,-
Stärken:	Abgeschirmte Anschlussbox, Soundqualität in Musikprogrammen
Schwächen:	Sensaura-Emulation von 3D-Sound
Ausstattung:	Sehr gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Sehr gut
Gesamturteil:	89%

» Sehr gute Allroundplatine mit edler Anschlussbox «



Neben der hochwertigen 6fire gibt es auch noch eine 5,25-Zoll-Anschlussbox dazu, die in den PC gebaut werden kann.

SoundBlaster 4.1 Digital



Mit der Sound Blaster 4.1 Digital legt Creative eine alte Einsteiger-Soundkarte neu auf.

Auf der Sound Blaster 4.1 Digital werkelt leider nicht der mächtige Soundprozessor der SB-Live!-Familie. Die Karte ist vielmehr eine alte Sound Blaster 128 mit einem zusätzlichen digitalen Ausgang. Entsprechend karg gibt sich die Karte auch bei 3D-Sound, denn EAX 2.0 und A3D werden nicht unterstützt. Der EAX-1.0-Klang der Karte hinterließ bei uns einen leicht faden Beigeschmack. Die beigelegte Software zur Karte besteht neben Treibern lediglich aus einem Lautstärkeregler. Fazit: Sparsame Spieler greifen besser zur Gamesurround Muse XL von Hercules, denn die unterstützt wenigstens alle aktuellen 3D-Soundstandards.

Bernd Holtmann

Sound Blaster 4.1 Digital

Hersteller:	Creative
Info-Telefon:	0800-1815101
Web-Site:	www.europe.creative.com
Preis:	Ca. DM 70,-
Stärken:	Digitaler Ausgang
Schwächen:	Technisch veraltet, keine Konfigurationssoftware
Ausstattung:	Ausreichend
Features:	Ausreichend
Performance:	Befriedigend
Gesamturteil:	70%

» Eine Karte nur für wirkliche PC-Einsteiger «

Creative Inspire 5700

Das Inspire 5700 lässt die Wände wackeln – und das nicht nur bei PC-Spielen.

Das brandneue Inspire 5700 ist der Traum jedes DVD-Fans. Seine vier Surround-Lautsprecher besitzen je 7 Watt, der sehr gut klingende Center-Lautsprecher 21 Watt und der Subwoofer 30 Watt. Am separaten Dolby-Digital-Dekoder können Sie Ihren PC oder auch einen DVD-Spieler anschließen, wahlweise per koaxialem oder optischem Anschluss. Im Praxistest klang das Inspire-Set sehr ordentlich und klar, wobei der kräftige Subwoofer die Kinoatmosphäre durch starke Bässe unterstützte. Für eine Soundkarte mit digitalem Ausgang ist das Inspire 5700 ein guter Heimkino-Partner.

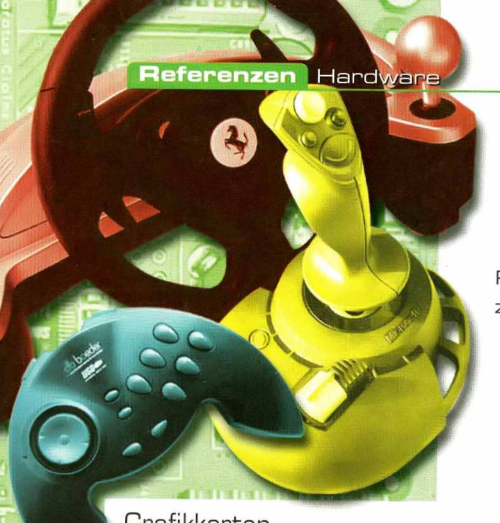
Bernd Holtmann



Inspire 5700

Hersteller:	Creative
Info-Telefon:	0800-1815101
Web-Site:	www.europe.creative.com
Preis:	Ca. DM 850,-
Stärken:	Separater Dekoder, mehrere Tonquellen
Schwächen:	-
Ausstattung:	Gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	86%

» Dickes Soundsystem fürs Wohnzimmer oder den PC «



Referenzen

Damit Sie einen Überblick über alle Referenz-Produkte bekommen, können Sie hier in den einzelnen Kategorien nachschauen. Durch ihr Alter abgewertete Produkte haben wir mit einem Stern hinter der Wertung gekennzeichnet.

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Hercules	3D Prophet III Ti-500	01/02	09123-96580	DM 930,-	92%
Innovision	Tornado GeForce3 Ti-500	01/02	02779-1400	DM 800,-	92%
Asus	V8200 T2 Deluxe	01/02	02102-95990	DM 630,-	92%
Leadtek	WinFast Titanium 500 TDH	01/02	0031-365365578	DM 980,-	92%
Asus	AGP-V8200 Deluxe	07/01	02102-95990	DM 1.000,-	91%*
Hercules	3D Prophet III Ti-200	01/02	09123-96580	DM 600,-	90%
Hercules	3D Prophet III	07/01	09123-96580	DM 1.000,-	90%*
Gigabyte	GV-GF3200	01/02	040-2533040	DM 600,-	90%
Enmic	HIS Radeon 8500 OEM	01/02	038828-970	DM 600,-	90%
PowerMagic	Radeon 8500 OEM	01/02	05932-50450	DM 570,-	90%
Sparkle	Sparkle GF3 Ti-500	01/02	06403-905010	DM 850,-	90%
Aopen	GF3Ti200-DV64	01/02	01805-559191	DM 620,-	89%
Leadtek	WinFast GF2 Ultra	02/01	040-25170777	DM 700,-	89%*
Ati	Radeon 7500	11/01	089-665150	DM 400,-	88%*
Asus	V7700 Ti/T	01/02	02102-95990	DM 390,-	88%
Hercules	3D Prophet II Ultra	01/01	09123-96580	DM 700,-	88%*
Asus	AGP-V7700 Deluxe	09/00	02102-95990	DM 650,-	87%*
Asus	AGP-V7700 Ultra Pure	02/01	02102-95990	DM 950,-	87%*
Elsa	Gladiac 516TV-Out	01/02	0241-6060	DM 380,-	86%
Ati	Radeon 64 MB DDR	11/00	089-665150	DM 600,-	86%*
PowerMagic	Radeon 7500 OEM	01/02	05932-50450	DM 380,-	86%
Sparkle	Sparkle SP6600 Ti (4ns)	01/02	06403-905010	DM 330,-	86%
Creative	3D Blaster GF2 Ultra	01/01	0130-815101	DM 700,-	85%*
Creative	3D Blaster GeForce2	07/00	069-66982900	DM 500,-	84%*
Hercules	3D Prophet II GTS 64 MB	07/00	09123-96580	DM 500,-	84%*
Hercules	3D Prophet 4500	07/01	09123-96580	DM 330,-	84%*
Ati	All-in-Wonder Radeon	02/01	089-665150	DM 600,-	84%*

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative	SB Audigy Platinum eX	10/01	069-66982900	DM 680,-	92%*
Terratec	DMX 6fire 24/96	01/02	02157-81790	DM 500,-	89%
Creative	SB Live! Player 5.1	07/01	069-66982900	DM 200,-	89%*
Hercules	Gamesurround Fortissimo II	08/01	09123-96580	DM 200,-	88%
Hoontech	Digital-XG Gold	07/01	07152-398880	DM 150,-	88%
Leadtek	WinFast 6xSound	07/01	040-25170707	DM 130,-	88%
Terratec	512i digital	07/01	02157-81790	DM 90,-	87%
Hercules	Muse XL	07/01	09123-96580	DM 60,-	86%
Anubis	Typhoon Acoustic five	08/01	0681-988060	DM 109,-	85%
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069-66982900	DM 200,-	83%
VideoLogic	SonicFury	10/00	06103-934714	DM 230,-	83%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089-31760	DM 240,-	88%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro Shock	11/01	09123-96580	DM 100,-	85%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	DM 199,-	83%
Genius	MaxFighter F-33D	08/00	02173-974321	DM 199,-	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	09123-96580	DM 199,-	78%
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089-894670	DM 149,-	71%*

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision 2	12/00	0180-5251199	DM 100,-	87%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180-5251199	DM 119,-	86%
Saitek	Cyborg 3D Stick	01/99	089-54612710	DM 129,-	84%
Thrustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	09122-8860	DM 99,-	80%
Logitech	WM Extreme Digital 3D	01/00	069-92032165	DM 200,-	79%
ACT Labs	Eaglemax	06/98	0541-122065	DM 89,-	79%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	09122-8860	DM 89,-	78%
Saitek	Cyborg Stick 2000	06/99	089-54612710	DM 79,-	76%
Thrustmaster	X-Fighter	06/98	09122-8860	DM 69,-	76%
CH Products	F-16 Fighterstick	06/98	0541-122065	DM 199,-	75%
Genius	MaxFighter F-31D	11/99	02173-974321	DM 99,-	74%
Typhoon	CyberKnight	11/01	0681-988060	DM 90,-	71%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 89,-	86%*
Typhoon	Cyber Voyager	11/01	0681-988060	DM 70,-	84%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089-894670	DM 79,-	83%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
Interact	Hornet Gamepad	11/01	01805-125133	DM 20,-	80%
Interact	HammerHead FX	11/99	01805-125133	DM 99,-	80%
Saitek	P750	02/00	089-54612710	DM 69,-	80%
Vivanco	Vivanco GP 22 UD	02/01	04102-231235	DM 120,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
Interact	HammerHead	01/00	01805-125133	DM 89,-	78%
Pearl	Delta Commander RF	11/01	07631-3600	DM 80,-	78%
Thrustmaster	Firestorm 2	11/01	09123-96580	DM 30,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	DM 70,-	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069-66982900	DM 40,-	77%
Thrustmaster	FireStorm Digital Gamepad	02/01	09123-96580	DM 49,-	76%
Logitech	WingMan Precision USB	11/01	069-92032165	DM 30,-	76%
Saitek	Cyborg 3D Pad	01/99	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069-92032165	DM 49,-	75%

Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Logitech	iFeel MouseMan	12/00	069-92032165	DM 129,-	83%
Microsoft	IntelliMouse with IntelliEye	02/00	0180-5251199	DM 90,-	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	05/00	0180-5251199	DM 120,-	81%
Kärna	Razer Boomslang 2000	02/00	0180-5004901	DM 199,-	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180-5251199	DM 120,-	79%
Genius	KYE NetScroll Optical	03/00	02173-974321	DM 100,-	78%
Saitek	Optical Mouse	02/01	089-5467570	DM 79,-	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069-92032165	DM 180,-	73%
Saitek	GM2	06/00	089-54612710	DM 70,-	68%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro Digital	05/00	09123-96580	DM 199,-	83%
CH Products	CH Flight Sim Yoke	08/00	0541-122065	DM 400,-	80%
Thrustmaster	360 Modena Pro	12/00	09123-96580	DM 170,-	79%*
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	79%
Interact	Racing Wheel	11/01	01805-125133	DM 100,-	75%
Thrustmaster	Formula Super Sport	04/99	09123-96580	DM 179,-	75%
Saitek	R80 Sports Wheel	11/01	089-54612710	DM 60,-	71%
Saitek	R4 Racing Wheel	–	089-54612710	DM 179,-	71%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	DM 129,-	69%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Force Feedback GT	11/01	09123-96580	DM 250,-	89%
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	85%*
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	09123-96580	DM 349,-	84%*
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	82%*
Logitech	WingMan Formula GP	11/01	069-92032165	DM 120,-	81%*
Logitech	WingMan Formula Force GP	11/01	069-92032165	DM 200,-	79%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299,-	78%*
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	09122-8860	DM 249,-	77%*
Typhoon	Real Force Wheel	11/01	0681-988060	DM 130,-	75%

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	03/99	02153-733400	DM 1.120,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	03/99	01805-228144	DM 759,-	82%
ViewSonic	PT775	03/99	0800-1717430	DM 1.045,-	81%
Elsa	Ecomo Office	03/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	03/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	03/99	0180-5121213	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0800-1003435	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	03/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	03/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Computer • Hardware • Software • Tele

7 von über 12.000 Highlights

online unter www.avitos.com

Das 4-Punkte-„So-wird-Weihnachten-endlich-stressfrei"-Programm:

- **Geschenkideen für Unentschlossene**
  Online unter **http://www.avitos.com/christmas**. Mit unserer **28-Tage-Rückgabe-möglichkeit** bleibt Ihnen auch nach Weihnachten genügend Zeit für einen Umtausch.
- **Online-Wunschzettel gegen böse Überraschungen**
  Tragen Sie Ihre Wunschprodukte in den Avitos-Wunschzettel ein und verschicken Sie diesen per Mail an Verwandte und Freunde. Die kaufen Ihre Wünsche dann bei Avitos ein.
- **Last-Minute-Service für Kurzentschlossene**
  Wenn Sie sich für eine Expresslieferung durch unseren Kooperationspartner Trans-o-Flex entscheiden, versenden wir bei Eingang Ihrer telefonischen Bestellung bis 21. Dezember, spätestens 15 Uhr, so rechtzeitig, dass Ihr Geschenk zu Heiligabend bei Ihnen ist.
  Vorausgesetzt die Ware ist bei uns ab Lager verfügbar. Expresslieferungen sind aufpreispflichtig.
- **Und das Beste daran: Sie erhalten ab sofort auf alle Produkte mindestens 2 Jahre Gewährleistung!**
  Ausnahme: Die Produkte aus unserem Gebraucht & Geprüft-Sortiment bieten wir mit einem Jahr Gewährleistung an.





KABELLOSE
Funk-Tastatur und Funk-Maus

LOGITECH Dexxa Tastatur/Maus Wireless Desktop PS/2

EIN358 € 45,50 — **DM 89,-**



Titanium-Grafikkarte

GAINWARD GeForce2 Ti/450TV mit TV-Ausgang

64 MB DDR • Golden Sample • 4,5ns

GRA358 € 178,44 — **DM 349,-**



19"

96 kHz
TCO 99

MON388 € 423,86 — **DM 829,-**

Ideale Einsteigerkarte für gehobene Ansprüche im Gaming- und Audiobereich!

Sound BLASTER AUDIGY PLAYER

CREATIVE LABS Sound-Blaster Audigy Player Ret.

MUS055 € 122,20 — **DM 239,-**



KODAK DC3200 PC/MAC

Computer Bild Preis-Leistungssieger
Computer Bild (Ausgabe 12/2001)

1.0 Megapixel-Digitalkamera 2x digit. Zoom • 1.6"-LCD-Display • 2 MB Speicher intern • optischer Sucher • Fixfokus • automatische Belichtung • 3 Blitzmodi

DIG143 € 147,76 — **DM 289,-**

Für die sichere Internet-Verbindung aller Anwender im Netzwerk!



NETEASY DSL 100 DSL Router

ermöglicht den Anschluss von bis zu 32 Rechnern an das Internet über einen einzigen Account • ideal für Heimanwender und kleine bis mittlere Unternehmen • 10/100 Dual Speed Ethernet Port

NET413 € 183,55 — **DM 359,-**

SIEMENS IC 35 2 MB

Terminkalender • Adressbuch • Aufgabenliste • WAP-Browser • Telefonmanager • E-Mail • SMS • Infrarotschnittstelle • ca. 163 g



Vereint Mobilität u. Funktionalität!

ORG039 € 71,07 — **DM 139,-**

PC-KONFIGURATOR



Mit unserem Online-Konfigurator haben Sie die Möglichkeit, sich schnell und präzise Ihren individuellen Wunsch-PC zusammenzustellen. Ausführliche Infos unter: **www.avitos.com**

Für Ihren Wunsch-PC

Top-Service Tiefpreise Testsieger

Avitos gewährleistet einen sicheren Online-Kauf.

Bis zu 28 Tage Rückgaberecht
Bestellannahme per Telefon, Fax, Mail und Internet +++ geringe Lieferkosten

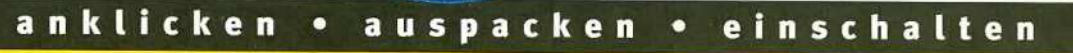
Empfohlen von TV Movie www.tvmovie.de

www.avitos.com erneut erste Wahl!

Die TV Movie (www.tvmovie.de) empfiehlt Avitos als einen der 10 besten Online-Shops in Deutschland.
Unter den „Technikversendern" steht Avitos an erster Stelle!



Unter www.avitos.com können Sie ab sofort ausgewählte Hard- und Software-Produkte leasen.



Online-Bestellung unter www.avitos.com: 24 Stunden täglich, **Versandkosten nur 11,90 DM** + Nachnahme



01805-606065

Telefonische Bestellung: Werktags von 9-20 Uhr und Samstags von 9-14 Uhr. Versandkosten nur 19,90 DM + Nachnahme (DM 0,24/Min.)

kommunikation • HIFI-Home-Entertainment

FESTPLATTEN

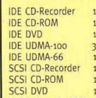
[IDE]

		Größe	ms/Cache/UpM	Preis
FUJITSU				
MPG3204	U-100	20,4 GB	9/512/5400	209,-
MPG3204 SD	U-100	20,4 GB	8/2048/7200	219,-
MPG3409 SD	U-100	40,9 GB	9/2048/5400	249,-
MPG3409 SD	U-100	40,9 GB	8/2048/7200	269,-
IBM				
IC35L020	U-100	20,0 GB	8/2048/7200	209,-
IC35L040	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	269,-
IC35L060	U-100	60,0 GB	8/2048/7200	339,-
MAXTOR				
D-MAx+ D540x	U-100	20,0 GB	12/2048/5400	CALL
D-MAx+ D540x	U-100	40,0 GB	12/2048/5400	229,-
D-MAx+ D540x	U-100	60,0 GB	12/2048/5400	299,-
D-MAx+ D540x	U-100	80,0 GB	12/2048/5400	399,-
D-MAx+ D540x	U-100	120,0 GB	12/2048/5400	CALL
D-MAx+ D540x	U-100	160,0 GB	12/2048/5400	CALL
D-MAx+ D541x	U-100	20,0 GB	12/2048/5400	199,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	40,0 GB	9/2048/7200	269,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	60,0 GB	9/2048/7200	379,-
D-MAx+ D740x	**U-133**	80,0 GB	9/2048/7200	489,-
SEAGATE				
ST320011A	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	229,-
ST320410A	U-100	20,0 GB	8/2048/5400	199,-
ST340016A	U-100	40,0 GB	8/2048/7200	269,-
ST340810A	U-100	40,0 GB	9/2048/5400	229,-
ST380020A	U-100	80,0 GB	8/2048/5400	429,-
ST380021A	U-100	80,0 GB	8/2048/7200	499,-
WESTERN DIGITAL				
WD200BB	U-100	20,0 GB	9/2048/7200	219,-
WD300AB	U-100	30,0 GB	9/2048/5400	229,-
WD300BB	U-100	30,0 GB	9/2048/7200	259,-
WD400AB	U-100	40,0 GB	9/2048/5400	269,-
WD400BB	U-100	40,0 GB	9/2048/7200	279,-
WD600AB	U-100	60,0 GB	9/2048/5400	289,-
WD600BB	U-100	60,0 GB	9/2048/7200	349,-
WD800BB	U-100	80,0 GB	9/2048/7200	469,-
WD1000AB	U-100	100,0 GB	9/2048/5400	569,-
WD1000BB	U-100	100,0 GB	9/2048/7200	589,-
WD1200BB	U-100	120,0 GB	9/2048/7200	909,-

[Ultra-160-SCSI]

IBM		Größe	ms/Cache/UpM	Preis
DDYS T	68 Pin	9,1 GB	5/4096/10000	CALL
DDYS T	68 Pin	18,3 GB	5/4096/10000	CALL
DDYS T	68 Pin	36,9 GB	5/4096/10000	CALL
DPSS	68 Pin	9,1 GB	7/4096/7200	CALL
DPSS	68 Pin	18,3 GB	7/4096/7200	CALL
DPSS	68 Pin	36,9 GB	7/4096/7200	CALL

TIGER'S TOOL-BOX



IDE CD-Recorder	15,-
IDE CD-ROM	15,-
IDE DVD	15,-
IDE UDMA-100	30,-
IDE UDMA-66	15,-
SCSI CD-Recorder	15,-
SCSI CD-ROM	15,-
SCSI DVD	15,-
U2W Ultra160 SCSI	70,-

Bauen Sie Ihre 3.5"- oder 5.25"-Geräte einfach sicher ein: Inklusive: Einbauanleitung • Schrauben- und Jumper-Kit • Einbauwinkel bei Festplatten • AT-Kabel bei EIDE-Geräten • SCSI-Kabel bei SCSI-Geräten • Audio-Kabel bei CD-Geräten

Vielseitiger DVD-Player mit hohem Bedienkomfort!

JVC XV-S 40 DVD-Player schwarz

liest DVD, CD, CD-R, CD-R/W • Optical-Out • Koax-Out

DVE096 € 255,13 **DM 499,-**

DIGITALKAMERAS

CANON		
Power Shot A10	MAC+PC	729,-
Power Shot S40	MAC+PC	1.799,-
CASIO		
QV-4000		1.729,-
QV-4000MIC4,13 Mega-Pixel inkl. 1GB IBM Microdrive		2.229,-
FUJI		
FinePix A101	MAC+PC	409,-
FinePix A201	MAC+PC	589,-
FinePix 4900 Zoom	MAC+PC	1.699,-
HP		
PhotoSmart 215	MAC+PC	499,-
PhotoSmart 318	MAC+PC	529,-
PhotoSmart P1000	MAC+PC	349,-
Kodak		
DC3200	MAC+PC	289,-
MINOLTA		
Dimage 5	PC	1.959,-
Dimage 7	PC	2.499,-
OLYMPUS		
C-1 Bundle 4xAA Akku NiMH+Ladegerät+Ledertasche	MAC+PC	599,-
C-200 Zoom inkl. AdobePhotoshop Elements MPF dt.	MAC+PC	999,-
C-2040 Zoom	MAC+PC	1.079,-
C-40 Zoom	MAC+PC	1.949,-
C-200 Zoom Bundle 4xAA Akku NiMH+Ladegerät+Ledertasche	MAC+PC	979,-

EINGABEGERÄTE

Mäuse

LOGITECH		
Cordl. MouseMan Wheel Opt.	PS/2 u. USB	149,-
Wheel Mouse Optical	PS/2 u. USB	79,-
MouseMan iFeel Optical	USB	89,-
MICROSOFT		
IntelliMouse	USB o. PS/2	39,-
IntelliMouse Optical	PS/2	89,-
IntelliMouse Explorer	USB o. PS/2	99,-
IntelliMouse Trackball	USB o. PS/2	49,-
WheelMaus Optical	USB u. PS/2	59,-
TRUST		
Maus Ami 2-Tasten	PS/2	9,-
Maus Ami Single Scroll	PS/2	19,-
Ami Mouse 250S Cordless	USB u. PS/2	22,-

Tastaturen

CHERRY		
G81-3000	PS/2 o. DIN	59,-
G81-3504	USB	109,-
G81-8308 programmierbar		189,-
G83-6105	PS/2	39,-
G83-6105 franz. oder engl.	PS/2	45,-
G83-13000 CyBo@rd	PS/2 u. USB	59,-
G84-4100	PS/2	99,-
G84-4400 inkl. Trackball	PS/2	199,-
KEYTRONIC		
Fingerprint		399,-
KT2001		59,-
KT600 W95	PS/2	19,-
Multimedia	PS/2 u. USB	49,-
LOGITECH		
iTouch	PS/2 u. USB	89,-
Deluxe Access		45,-

Maus / Tastatur

DEXXA Tast./Maus Wirel. Deskt. Funk	PS/2	89,-
LOGITECH		
Tast./Maus Cord. Deskt. Pro		209,-
Tast./Maus Cord. iTouch		179,-
Tast./Maus Cordless Desktop Optical		269,-
TRUST Tast./Maus Wireless		129,-

Joysticks

LOGITECH	
WingMan Attack	45,-
WingMan Force 3D	139,-
WingMan Strike Force 3D	199,-
MICROSOFT	
Precision 2	89,-
Force Feedback 2	189,-
TRUST	
Predator EP 300	39,-
Predator QZ 500	69,-
Predator SV 85	25,-
Predator XK 100	25,-

CPU/ PROZESSOREN

Die Preise für Prozessoren sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Prozessoren erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.avitos.com nach.

Wir führen alle namhaften Typen.

RAM/SPEICHER

PC100/PC133...?

Die Preise für Speichermodule sind Tagespreise und werden ständig aktualisiert. Den derzeitigen Preis für Speicher erfragen Sie bitte telefonisch oder sehen Sie bitte unter www.avitos.com nach. Wir liefern auch Speicher für alle gängigen Markennotebooks und PCs, z. B. ACER, ASUS, COMPAQ, IBM, FUJITSU-SIEMENS... Auf alle Spezialspeicher gewähren wir 10 Jahre Garantie.

16 MB	PS/2 EDO 60ns			59,-
16 MB	PS/2 FP 60ns		Fast Page	79,-
32 MB	PS/2 EDO 60ns			99,-
32 MB	PS/2 FP 60ns		Fast Page	109,-
32 MB	SD-RAM	PC100	OEM	29,-
64 MB	SD-RAM	PC100	OEM	35,-
64 MB	SD-RAM	PC133	OEM	35,-
128 MB	SD-RAM	PC100	OEM	59,-
128 MB	SD-RAM	PC133	OEM	54,-
256 MB	SD-RAM	PC133	OEM	99,-
256 MB	SD-RAM	PC133-ECC	OEM	119,-
512 MB	SD-RAM	PC133	OEM	199,-
64 MB	SD-RAM	PC133	Kingston	45,-
128 MB	SD-RAM	PC133	Kingston	65,-
128 MB	SD-RAM	PC133 ECC	Kingston	69,-
128 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R	Kingston	99,-
256 MB	SD-RAM	PC133	Kingston	99,-
256 MB	SD-RAM	PC133 ECC	Kingston	139,-
256 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R	Kingston	159,-
512 MB	SD-RAM	PC133	Kingston	249,-
512 MB	SD-RAM	PC133 ECC	Kingston	279,-
512 MB	SD-RAM	PC133 ECC-R	Kingston	299,-
128 MB	SD-RAM	PC133	Infineon	69,-
256 MB	SD-RAM	PC133	Infineon	119,-
128 MB	DDR-RAM		Kingston	69,-
256 MB	DDR-RAM		Kingston	139,-
512 MB	DDR-RAM		Kingston	379,-

CD-Rewriter unter www.avitos.com

DVD-ROM

[ATAPI]

8/40x	Fujitsu	159,-
12/40x	BTC	179,-
12/40x	Creative Labs DVD Ret.	249,-
12/40x	NEC DV5700	169,-
16/40x	Pioneer 106S	CALL
16/40x	Pioneer 115	CALL
16/40x	Pioneer 116	CALL
16/48x	LG DRD-8160B	CALL
16/48x	LG DRD-8160 Kit	CALL
16/48x	LiteOn Kit	189,-
16/48x	NEC DV 5800	189,-
16/48x	Panasonic	199,-
16/48x	Toshiba	199,-

GRAFIKKARTEN

ASUS		
V7100 Pure	32MB	199,-
V7100 Pro Pure AGP	32MB	219,-
V7100 T TV-out	32MB	259,-
V7100 1x DVI	32MB	249,-
V7100 1x DVI, 2x VGA	32MB	279,-
V7700 Pure	32MB	299,-
V7700 Deluxe AGP	32MB	409,-
V8200 Pure (GeForce 3)	64MB	849,-
V8200 Deluxe, TV (GeForce 3)	64MB	899,-
V8200 T5DeluxeGF3 3D-Brille/TV-out/Video-in	64MB	1.029,-
V8200 T5 Pure GeForce3 TI 500	64MB	979,-
ATI		
Radeon DDR 7200 AGP	64MB	229,-
Radeon DDR 7500 AGP	64MB	389,-
Radeon DDR 8500 AGP	64MB	649,-
Wonder (Rage 128 Pro) TV	32MB	419,-
Xpert2000 Pro ohne ATI Label	32MB	99,-
Xpert2000 Pro TV ohne ATI Label	32MB	109,-
CREATIVE LABS		
GeForce2 Titanium	64MB	349,-
GeForce3	64MB	819,-
Person.Cinema GeForceMX400	32MB	439,-
ELSA		
Gladiac 311 TV-out Ret.	32MB	189,-
Gladiac 511 TV-out Ret.	32MB	239,-
Gladiac 511 TV-out bulk	64MB	199,-
Gladiac 721 Geforce3 Titan.200	64MB	589,-
Gladiac 920 Geforce3	64MB	899,-
Gladiac 921 Geforce3 Titan.500	64MB	889,-
GAINWARD		
GeForce2 MX 64	32MB	129,-
GeForce2 MX Hollywood	32MB	409,-
GeForce2 MX TwinView TV	32MB	259,-
GeForce2 MX TwinView TV Golden	32MB	269,-
GeForce2 MX TwinView VIVO TV	32MB	319,-
GeForce2 Ti/450 TV Golden	64MB	349,-
GeForce2 Ti/500 XP Golden	64MB	379,-
GeForce3 Ti/460 TV/DVI PowerP.Gold	64MB	739,-
GeForce3 Ti/480 VIVO PowerP. Gold	64MB	789,-
GeForce3 Ti/550 TV/DVI PowerP.Gold	64MB	869,-
GeForce3 Ti/550 XP PowerP.Gold	64MB	899,-

NETZWERK

Netzwerkkarten

CONCEPTRONIC			
PC-Card CON100TLC		10/100MBit	89,-
PC-Card CON128C ISDN		128Kbps	230,-
D-LINK			
DFE-550FX	PCI	100MBit	219,-
DFE-530TX Ret.	PCI	100MBit	65,-
DFE-650TX	PCMCIA	100MBit	149,-
DFE-660TX	PCMCIA	100MBit	159,-
LEVELONE			
LevelOne	PCI	10MBit	35,-
LevelOne	PCMCIA	10/100MBit	149,-
LONGSHINE			
8634PTB PnP	ISA	10MBit	29,-
8034TB	PCI	10MBit	29,-
8038TXR Realtek	PCI	100MBit	35,-
8038TX DEC	PCI	100MBit	75,-
NETEASY			
NetNIC 100P	PCI	10/100MBit	49,-
NetNIC 10I	ISA	10MBit	29,-
NetNIC 10P	PCI	10MBit	39,-
NetPC-Card	PCMCIA	10/100MBit	149,-
NETGEAR			
FA311GR	PCI	10/100MBit	45,-
FA411GR	PCMCIA	10/100MBit	99,-
FA511GR CardBus	PCMCIA	10/100MBit	139,-
3COM			
3C905B Combo	PCI	10/100MBit	199,-
3C905C TX-M	PCI	10/100MBit	119,-
3CXFE575CT Cardbus	PCMCIA	10/100MBit	299,-

Funkübertragung

CONCEPTRONIC		
Wireless Access Point	11Mbps	699,-
Wireless PC-Card	11Mbps	279,-
D-LINK Wirel. PC-Card DWL-650 PCMCIA		289,-
ELSA		
Wirel. PC-Card Airlancer MC-11 PCMCIA		319,-
NETEASY Wireless PC-Card	11Mbit	279,-
NETGEAR		
Wireless Access Point ME102GR		599,-
Wireless PCI Adapter MA301GR		119,-

Netzwerkkit

CONCEPTRONIC	
Wireless AccessPoint+PCMCIA Wirel.Card	699,-
NETEASY	
100	79,-
5100 PCI	229,-
NETGEAR	
SB105GR für 2 PCs	129,-
FB105	229,-

Router

ELSA Lancom DSL/10 Office	429,-
NETEASY	
DSL 100	359,-
DSL 4100	599,-
NETGEAR RP114 DSL	369,-
SMC Barricade SMC7008BR	469,-

ELITO-EPOX Motherboard EP-8KTA3+PRO

SocketA/VIA KT133A • ATX

MOT402 € 137,54 **DM 269,-**

Überzeugt durch Druckqualität und Geschwindigkeit!

EPSON Stylus Color C80 Tinte

Parallel/USB • bis zu 20 S./Min. • max. 2.880 x 720 dpi

DRT183 € 229,57 **DM 449,-**

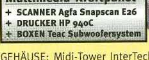
NEU!

YAMAHA 10/24/40x CRW3200E-VK CD-Rewriter

ATAPI • Retail

CDW235 € 214,23 **DM 419,-**

AVITOS Lupus



PC-Shopping (Ausgabe 12/2001)

Multimedia-Kraftpaket
- \+ SCANNER Agfa Snapscan E26
- \+ DRUCKER HP 940C
- \+ BOXEN Teac Subwoofersystem

GEHÄUSE: Midi-Tower InterTech Blau • MOTHERBOARD: Elitegroup K7S5A • CPU: AMD-K7C Thunderbird 1.2 GHz • RAM: 256 MB DDR-RAM • HDD: 40 GB • GRAFIK: 32MB AGP TV-Out • SOUND: Creative Labs SB Live Player 5.1 PCI • CD-RW: 10/12/32x • DVD: 16/40x • SOFTWARE: Windows Millenium Edition deut. • ZUBEHÖR: int. 56k Modem, Logitech Tastatur + Maus Cord. iTouch

KPC244 € 1.533,36 **DM 2.999,-**

anklicken • auspacken • einschalten

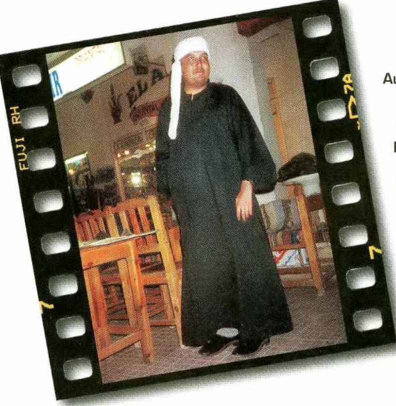
Avitos • Theodor-Heuss-Str. 18 • 35440 Linden

Fon: 01805-606065 (DM 0,24/Min.) • Fax: 01805-606045 (DM 0,24/Min.)

AVITOS

www.avitos.com

Spiele-Index

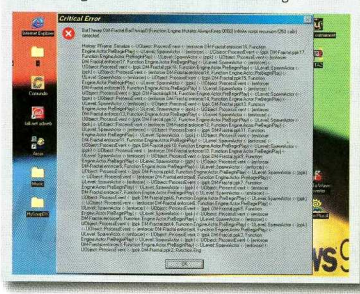


Hasi Halef Omar

Aus der beliebten Abteilung „Bekloppte Urlaubsfotos" wurde uns kürzlich dieser ofenfrische und total geniale Schnappschuss unseres Tipps&Tricks-Chefs Florian „Hasi" Weidhase zugespielt. Während seine Kollegen im fröstelnden Nürnberg ob Temperaturen über dem Gefrierpunkt jubelten, stolzierte er mit seiner topmodischen Neuerwerbung, einem echten „Kaftan" (handgeknüpft, inklusive akkurat gewickelten Turbans), durch die mit 25 Grad Celsius wohltemperierten Gassen von Hurghada. Falls Sie sich auch so ein schickes Gewand umhängen möchten, müssen Sie nicht einmal bis ins Morgenland reisen: Unter www.kaftanworld.com lässt sich dieser „Letzte Schrei" sogar bestellen. Das Modell von Herrn Weidhase finden Sie dort in der „Sahara-Collection".

Neulich bei Unreal Tournament

Da wollte es unser Leser Dominik Brox mal wieder so richtig krachen lassen und startete eine fette *Unreal Tournament*-Partie mit allem Drum und Dran: vier Bots, Mod Agent X DM, Map DM-Fractal und einigen Mutators. Doch statt gegnerischer Raketen erschlug ihn eine doch etwas längere Windows-Fehlermeldung …



Worte des Monats:

Dann halt nicht!

Wir wissen, was sich gehört, und fragen selbstverständlich nach, bevor wir irgendwelche Tools oder Levels von Dritten auf unseren Cover-CDs veröffentlichen. So auch bei Gregory McDaniel alias „Intruder", dessen gute *Serious Sam*-Map wir Ihnen gerne zugänglich gemacht hätten. Oft empfinden freie Mapper es als eine Ehre, wenn sie ihre Werke auf einen Schlag hunderttausend Lesern zugänglich machen können. Oft, aber nicht immer! Hier seine Antwort auf unsere Bitte nach der Freigabe seiner Karte:

„Nein danke! Ich möchte keine meiner Karten in Ihrer Publikation vorfinden. Meine Mods sind kostenlos und dürfen mit nichts in Verbindung gebracht werden, was mit Gewinnabsichten verkauft wird. Also benutzen Sie nicht meine Karten, andererseits werden meine Anwälte Ihre Anwälte kontaktieren!! Und das ist ein Versprechen!"

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 16. JANUAR 2002

Nachdem Action-Superstar Bruce Willis als Held wider Willen mit der *Stirb Langsam*-Trilogie weltweit die Kinokassen klingeln ließ, dürfen wir einen intensiven Blick auf das gleichnamige PC-Spiel werfen. Wir verraten und zeigen Ihnen alles Wissenswerte zu dem Action-Spektakel 2002!

Unter den Weihnachtsbaum hat er es nicht mehr geschafft, dafür aber direkt in die erste Ausgabe des neuen Jahres: Die Rede ist von Sam „Serious" Stone, dessen zweites Abenteuer *The Second Encounter* wir für Sie ausführlichst unter die Lupe nehmen werden.



AUSSERDEM …

Tipps & Tricks zu Return to Castle Wolfenstein (Multiplayer), Battle Realms, Comanche 4 u. v. m.



Achtung, Sie sind ein Fisch!



Hypnosesoundkarten von TerraTec.

Professionelle Suggestion schafft wahrlich verrückte Dinge. Überzeugung unterhaltsamer Art leisten hingegen Soundkarten von TerraTec. Ob im PC-Heimkino oder auf dem Bügelbrett: fetter Sound, neueste Technologie und einfachste Bedienung bei maximalem Spass!

Brandheiss und ohne doppelten Boden: das audiophile Luxuspaket **DMX 6fire** 24/96 mit 5 1/4 -Frontmodul, echtem Phono-Vorverstärker, 6 diskreten DVD-Surround-Ausgängen, sowie ultrarauscharmen 103 dB Dynamik und professioneller 24 Bit/96 kHz Technologie.

Profitechnologie - auf die Sie sich verlassen können!

Klangpuristen kommen auf ihre Kosten: Vom Einsteigersystem **512i digital** über das Gamer-Paradies **DMX Xfire 1024** (129,– DM[1]) mit Digital-I/O bis hin zum ultimativen Kinosound-Erlebnis **SiXPack 5.1+** (199,– DM[1]).

Hypnosesoundkarten gibt´s bei Atelco, Conrad, Comtech, Karstadt, MediaMarkt, ProMarkt, Saturn und Vobis. Außerdem im gutsortierten Fachhandel oder bestellen Sie online bei www.BPExpress.de.

Mehr Infos unter **www.terratec.de** · clever gear for a smart world



1 Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen